

# boNUS

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

## Gran Turismo 2

Bolji od prethodnika?

## Final Fantasy VIII

Najprodavanija igra u Japanu '99.

## Medal of Honor

Mirko, pazi metak!

## Mario Golf

Nova uloga za Maria!

Kako da  
završite

**TOMB  
RAIDER  
THE LAST  
REVELATION**

i kao bonus:

# 18

najboljih  
zimskih igara

Čime se igra (kada nije sa Pamelom):

## Prijavi inspektor Blaža

broj 1 • godina I  
cena 60 dinara

ISSN 1450-8400



9 771450 840003

# Samo

# BeSoft

Od sada nudi neverovatne pogodnosti...  
Odloženo plaćanje na 2 rate (30 dana)

*i to nije sve...*

Svakom kupcu PlayStation konzole  
poklon: originalna Sony torba  
i besplatan primerak časopisa Bonus.

Uz kupovinu Sony paketa

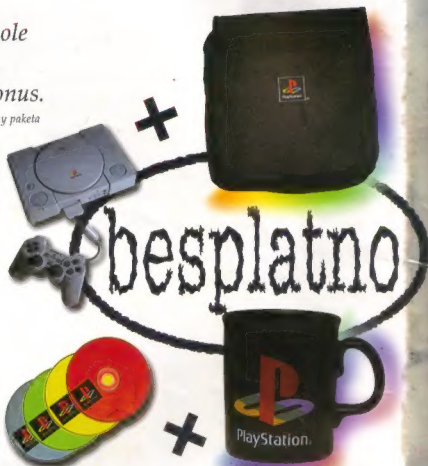
*ni to nije sve...*

Garancija 6 meseci  
+ uputstvo na srpskom  
+ najkvalitetnija usluga  
+ posebne pogodnosti

*i naravno...*

Svakom kupcu 4 diska,  
poklon originalna Sony šolja

Pomuda važi dok traju zalihe.



- 10 godina sa Vama
- Sve na jednom mestu, najveća ponuda, obezbeđen servis
- Sony od 250- garantovano najniža cena i to na dve rate
- Igre od 3 do 7- isključivo na originalnim Verbatim diskovima
- Besplatan primerak časopisa "Bonus" prilikom kupovine preko 30-

**BeSoft Centrala:** Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848

**BeSoft Centar:** Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606

**BeSoft Zemun:** Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008

**BeSoft Novi Beograd:** Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. Mihajla Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41

**BeSoft Novi Sad:** 064/117 53 36

**BeSoft Indija:** 064/120 71 51

požuri



**bonus**

broj 1 • godina I

Osnivač i izdavač:

Bonus World, Molerova 30

Direktor i odgovorni urednik:

M. Petrović

Glavni urednik i dizajn:

Darko Wolf

Grafička priprema:

Dejan Wolf, Branko Jeković

Lektura i korektura:

Milica Cvetković,  
Nataša Petrašinić

Ilustracije:

Valentin Šajla

Marketing:

Ivana Mitrović

Spoljni odnosi:

Srba Jovanović

Saradnici u ovom broju:

Petar Mišić,

Maja Vukadinović,

Miljan Lakić, Mirela Jeković

Telefon i faks redakcije:

340-77-12

e-mail:

bonus@eunet.yu

bonus@infosky.net

snail-mail:

P. Fah 32, 11050 Beograd 22

Štampa:

Grafomarket

Grafički filmovi:

Vis studio, 1346-618

SLEDEĆI BROJ BONUS ĆE  
SE POJAVITI NA KIOSCIMA  
4. APRILA 2000.

Imate priliku da upoznate Bonus, našu mileni-  
jumsku "bebu". Pre dva meseca članovi redak-  
cije počeli su da osećaju čudne promene: počeli  
su da nam rastu stomaci, meni je počela da  
raste glava i svima se neverovatno jelo kiselo.  
Shvatili smo da je kucnuo čas. Posle dugih i  
teških porođajnih muka, na svet je došao pravi  
časopis. Svakome je njegova beba lepa, ali je  
nama naša najlepša. Odgajaćemo ga da voli  
video igre, naročito one za konzole. Nemojte  
biti suviše strogi prema njemu, jer je još mali.  
Pustite ga da malo odraste i ojača. Uz vašu  
podršku i našu negu biće to bolji, veći časopis,  
sa puno strana, više rubrika, sa zanimljivim tek-  
stovima i intervjuima i uvek novim trikovima.  
Nadam se da će se razvijati u pravom smeru i  
da će vrlo brzo izaći iz pelena. Priliku za to  
imaće već početkom aprila, kada ćete moći  
ponovo da ga vidite.

*D Wolf*



reč urednika

**bonus**

03



## vesti ..... 04

Najnovije vesti iz sveta konzola naći ćete na jednom mestu

## predstavljamo ..... 06

Ovoga puta predstavljamo vam Sony Computer Entertainment

## tema broja ..... 09

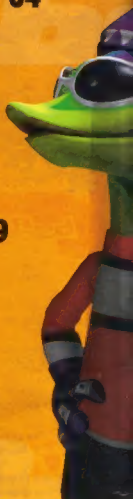
Zima, zima, e pa šta je... Saznajte koje su najbolje zimske igre

## poznati igraju ..... 16

Šta voli da igra i čime sve sređuje protivnike (a bogami i Pamelu) prljavi inspektor Blaža

## nove igre ..... 19

Gran Turismo 2 .....	20
Chocobo's Dungeon 2 .....	22
Army Man Air Attack .....	23
Final Fantasy VIII .....	24
Fighting Force 2 .....	26
Vigilante 8 2nd Offense .....	28
F1 World Grand Prix .....	29
Toy Story 2 .....	30
NHL Championship 2000 .....	31
Medal Of Honor .....	33
Tarzan .....	34
Supercross 200 .....	36
Pro Pinball Fantastic Journey .....	37



## PlayStation 2 - prvo loše vesti!

Pretpostavljam da svi već znate da će kompanija Sony u martu (u Japanu, naravno) izbaciti na tržište novog uništenja porodice i prijateljstva, po imenu PlayStation 2. To nije nova vest. PlayStation2 će koštati oko 400 USD, kontroler Dual Shock 2 će biti oko 30 USD, stalak za vertikalno postavljanje(?) oko 25 USD itd. Ni to nije neka nova vest. Verujemo čak i da ste svi čuli da će drago čedo po imenu PlayStation2 biti "kompatibilno unazad" sa svojim starijim bratom, tj. da ćete svoje omiljene igre sa PlayStation-a moći da igrate i na novom PlayStation-u 2...



E, PA NEĆETE!!! Bar ne sve. Sony je zvanično potvrdio da PS 2 neće biti potpuno kompatibilan sa svojim prethodnikom. Momci u odelima

su još uvek stisnutih usana kada ih upitate koje to igre neće moći da se slože sa novom konzolom, što nije ni čudo, s obzirom da po sopstvenim rečima "očekuju prodaju od preko dva miliona konzola u prva dva dana" od izlaska PS2 na tržište. Ova vest bi mogla loše da utiče na prodaju Sony-jevog novog pulena.

Druga glasina koja bi mogla još više da poremeti miran san šefova Sony korporacije je procurila: izgleda da će DVD uređaj u PlayStation2 konzoli biti "stripovan"

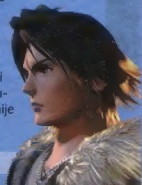
(ogoljen) i da neće imati sve osnovne funkcije koje takvi uređaji imaju. Sony pretpostavlja da će na odluku velikog broja kupaca da se opredele za PlayStation2 uticati činjenica da dobijaju i DVD plejer o istom trošku...

## PlayStation 2 - dobre vesti!

Šta reći, osim... SVE OSTALO!!! Toliko za drugu vest.

## Final Fantasy IX, X, XI...

Već nekoliko meseci se zna ponešto o devetoj inkarnaciji Square-ovih epskih saga koje imaju u naslovu Final Fantasy. Kada se Final Fantasy VIII tek pojavio na tržištu, na "devetci" se već uveliko radilo. Sada kada smo svi već završili i apsolvirali dogodovštine Squall-a i drugara (a bogami i drugarica), saznajemo da se sledeći Final Fantasy očekuje na leto i to na PlayStationu! Kako čujemo iz Square-a, sve animacije za igru su već gotove i prikazane javnosti početkom februara na Square Millenium prezentaciji. Što se same igre tiče, na osnovu onoga što se do sada moglo videti, izgled sveta igre će biti povratak na staru tradiciju prva četiri dela serijala - srednjevekovni svet sa zmajevima, magijom i "superdeformisanim" (karikaturalnim) likovima - mnogo sličnije



39	Barbie Race & Ride
40	Amerzone
41	Missile Command
42	Jet Force Gemini
43	Mario Golf
44	Super Mario Bros Dlx
44	Chase HQ
45	Ms Pac Man
45	Pac Man
46	Sonic Adventure
47	Odium
48	Aztec: The Curse At The Heart Of The "City Of Gold"

## 50 ..... igre bez struje

Uvešćemo vas u svet FRP igara, ali ne onih koje se igraju na ekranu

## 51 ..... evo rešenja

Potražite rešenje za zadnju Larinu avanturu

## 58 ..... trikovi

Trikovi koji život znače

## 63 ..... mali oglasi

Kupite, prodajte, menjajte ...

## 64 ..... film

Šta se gleda (i šta će se gledati) u bioskopima i na DVD-u



igrama Final Fantasy VI i VII po osnovnim zamislima, ali po samom kvalitetu grafike ravno "osmici". Ali, to nije sve: na istom "sajmu" su prikazane i uvodne animacije za Final Fantasy X i XII! Momci iz Square-a su se baš bacili na posao. Obe ove igre će biti za PlayStation 2 i dok se o "desetci" malo zna, osim da će biti nešto "zaista posebno" (to smo već negde čuli...) i da će imati online opciju- "jedanaestica" bi trebalo da bude potpuno online igrali FF X se očekuje početkom, a FF XI krajem sledeće godine. Kako će sve to izgledati, ostaje nam da vidimo, ali na osnovu dosadašnjeg iskustva Square-ovci ne mogu a da ne naprave hit.

### Poslednje otkrovenje na Dreamcast-u

Eidos je najavio da se na proleće može očekivati verzija četvrte pustolovine Lara Kroft na Seginju Dreamcast konzoli. Odgovorni ljudi iz Eidos-a sa sigurnošću tvrde da će Lara na Dreamcast-u izgledati još bajnije - tj. da će igra koristiti sve prednosti ove moćne mašine - detaljnije teksture, svetlosne efekte, senčenje u realnom vremenu... Osim čisto tehničkih poboljšanja (koja, ruku na srce, nisu zanemarljiva) ne očekuje neku preteranu razliku u odnosu na dosadašnje verzije za PC i PlayStation. Uvereni smo da to neće smetati brojnim Larinim obožavaocima koji poseduju Dreamcast.

### I zlo živi na Dreamcast-u

Za Segin Dreamcast je najavljen i najnoviji Resident Evil, koji će imati čudan broj na kraju - nulu! Resident Evil 0 bi trebalo da bude "prequel", što će reći da se radnja ove igre događa pre prvog dela ovog čuvenog "krv do kolena, limfa do pojasa" horor serijala. Za sada se zna da će se igra (bar delom) događati u vozilu i da ćete moći birati više likova za više igrača. Jedan od likova će biti i svima draga omladinka Rebecca Chambers.



### Tekken Tag Tournament!!!

Svi vi koji ste se zasitili najpoznatije tabačine na Playstationu i željno očekujete njen nastavak - da znate, stiže nam uskoro, ali... pogodili ste: ZA PLAYSTATION 2! Znače se Tekken Tag Tournament. Šta još reći o ovoj igri: to je Tekken koji svi volimo (ili mrzimo) - sa jačom grafikom, opcijom za borbu dva na dva (tag) i nešto novih, ali i starih likova. Od starih znanaca tu će biti skoro svi iz Tekken-a 3, ali vратиće se i par likova iz "dvojke" - Kazuya i Jack 2, na primer. U suštini, nov je TAG mod koji predstavlja opciju smenjivanja igrača u toku same borbe. ■



vesti

# SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Istorija SONY-ja počinje u napuštenoj bombardovanoj samoposluzi u Tokiju 1946. godine. Inženjer Masaru Ibuka i fizičar Akio Morita su investirali oko £845,00 da bi otvorili kompaniju sa 20 zaposlenih. Radili su na popravljajući električne opreme, pokušavajući da naprave sopstvenu opremu i uređaje.

Međutim, prava priča počinje kada je tokijska Tsuchin Kogyo, kako se kompanija zvala, dobila 1954. dozvolu za pravljenje tranzistora. Iako je izmišljen u Americi, nije bio namenjen radijima, koji su tada bili aparati na katodne cevi. Sony je napravio prvi japanski tranzistor u maju 1954. i prvi radio-tranzistor. Od tada, Sony je vodio na polju inovacija - sa prvim Kolor Trinitron televizorom iz 1968, kolor video kasetom 1971, Betamax VCR -om koji je bio prvi kućni video sistem 1975. godine, prvim Walkman-om 1979, 3.5

inčnim micro flopi diskom 1989, elektronskom kameroom 1981, sa prvim CD plejerom na svetu 1982, prvim kamkorderom za opštu upotrebu 1983, 8mm video sistem 1988, prvim digitalnim VTR -om 1985, itd, ... sve do 1995, kada je lansiran sada već čuveni PlayStation.

Kompanija je prerasla u giganta sa preko 100 000 zaposlenih u celom svetu. Akio Morita je odmah na početku shvatio da njegova kompanija mora da ima ceo svet za tržište, a ne da se koncentriše samo na Japan.

Takođe je insistirao da se ime SONY mora obavezno stavljati na svaki njihov proizvod i uskoro je kompanija postala međunarodna sila. Sony Korporacija Amerike je osnovana 1960. godine, a UK Limited (Engleska) je nastala 1968.

Kad se jednom počelo sa prodajom u nekoj zemlji postajalo je jasno da se moraju otvarati i lokalne SONY fabrike. Tako je otvorena prva fabrika u San Dijegu (Amerika) 1972, a zatim 1974, i u Bridgend-u (Engleska), koja je bila zadužena za Veliku Britaniju i Evropu. Akio Morita je bio odlučan da održi duh kompanije i inovacije da bi izbegao da kompanija postane velika birokratska stvarnost. Njegova filozofija se može opisati kao Globalna Lokalizacija.

Operacije su bile usredsređene na male biznis grupe koje su se ponašale kao kompanije do-

Teruhisa Tokunaka  
bivši Predsednik  
SCE Japan i SCE America



PlayStation - "žedo"  
Sony Computer  
Entertainment (SCE)



Zgrada Sony Computer  
Entertainment u Japanu

predstavljamo





**Ken Kutaragi, sadašnji Predsednik  
SCE Japan i SCE Amerika**



voljne same sebi, dizajnirajući i stvarajući proizvode koje se "prodaju" u sklopu veće grupe. Zajedničke funkcije istraživanja, strateškog planiranja, kao i oglašavanje i marketing aktivnosti, vezuju zajedno kompanije uprkos njihovim različitostima.

Sony je poslednjih godina pažnju usmerio ka uspostavljanju vodeće pozicije na tržištu softvera, jer je tržištem hardvera (uređaja) već zavladao.

Pošto je napravio revoluciju u načinu na koji ljudi slušaju muziku ili gledaju filmove, Sony je hteo da sebe postavi kao proizvođača softverskih proizvoda koje mogu da se igraju na Sony uređajima.

U januaru 1988. Sony je kupio CBS Records Inc. i tako stvorio Sony Music Entertainment, a 1989. je otkupio Columbia Pictures, i iz tog poslovnog poteza počeo sa postojanjem Sony Pictures Entertainment.

Izlazak PlayStation-a je bio vrhunac dugoročnog planiranja za preuzimanje glavne uloge na tržištu video igara. 1988. je Sony sklopio dogovor sa Nintendo o razviku CD-ROM dražva za 16-bitnu mašinu Super Nintendo (u Japanu poznat kao Super Famicom), konzolu koja je trebala da se pojavi za 18 meseci.

Tehnologija koja je trebala da se upotrebi za realizaciju ovog dogovora je Sony-jev i Philips-ov CD-ROM/XA, ekstenzija CD-ROM formata koji kombinuje kompresovani audio, vizuelni i kompjuterski podatak, dozvoljavajući simultan pristup svim podacima uz malu pomoć dodatnog hardvera. Sony je, isto tako, imao planove za razvitak još

jedne Nintendo kompatibilne mašine, sistem za zabavu koji bi koristio i SNES kertridže i jedan novi CD format dizajniran i licenciran samo za Sony. Nazvan SuperDisc, ovakav format je bio osnova za Nintendo CD-ROM dražv i PlayStation je rođen!

Na kraju 1992. godine Sony, Nintendo i Philips su potpisali sporazum kojim je bilo omogućeno da se na PlayStation-u igraju SNES CD-ROM-ovi, a Nintendo je dobio sva prava na svoje igre. Verzija PlayStationa koju su tada razvijali nikada nije otišla u proizvodnju.

S obzirom da su daleko dogurali sa razvojem, ljudi iz Sony-ja nisu tek tako hteli da napuste ideju i zato su se inženjeri i dizajneri vratili za svoje stolove i krenuli od početka. Kada se PS-X pojavio 1993, ta konzola je iznenada zauzela celo tržište. Sony je stvorio sopstvenu čistokrvnu mašinu za igranje, koja je bila jednostavno van svog vremena. Sony je već naučio lekciju da je, bez obzira što ima najbolji hardver, potrebno da ima podršku i priznanje najboljih proizvođača softvera. Kompanija je regrutovala samo najbolje i potrudila se da firme kao što su Konami i Namco budu od početka na radu za PlayStation. Sony je napravio odličan potez, jer je iskoristio PlayStation kao uzgajalište arkadnih proizvoda najboljih firmi.

Sony je potrošio više od 300 miliona funti za razvoj PlayStationa i ulaganje se višestruko isplatilo. Do avgusta 1999. prodato je preko 55 miliona konzola u celom svetu, a do januara 2000 prodato je ukupno preko 100 miliona (samo u decembru i oko Nove Godine oko 30 miliona). ■



**Chris Deering, Predsednik  
SCE Evropa**



**PlayStation 2,  
konzola koju svi željno očekujemo u našim  
prodavnicama.**



# crveno.

jedna od šest boja iz nove Game Boy Color edicije.

**GB**  
COLOR

Čekali smo deset godina da se pojavi Game Boy sa ekranom u boji. Ali ne morate da čekate ni trenutak da se pojavi Game Boy Color u različitim bojama. Pored standardne Ljubičaste, tu su još i Providna Ljubičasta, Neon Zelena, Žuta, Tirkizna i Malina Crvena. Odaberite boju koja vam najviše odgovara i ulepšajte sebi život.



Centrale: Beograd, Gospodara Vučića 160, Tel: 011/ 421 355, 429 848

Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. M. Pupina 10a, Tel: 011/ 311 82 41

Zemun: Ivičeva 3, Tel: 011/ 198 008 • Indija: 064/120 71 51 • Novi Sad: 064/117 53 36



# Zima, zima, e pa šta je...



...ne boji se ko je zdrav (a ko čita bonus taj je igrač prav')! Za vas smo u ovom broju pripremili prikaz najboljih zimskih igara do sada izdatih, a na vama je da odaberete svoju omiljenu. Zato, ako vam nedostaje sneg, džojstik u ruke!

**1080°**  
Realistic  
SNOWBOARDING



Snowboarding postavlja nove vrhunske standarde grafike, komandi i zvuka. Bilo da izvodite Stalefish u half pipe ili 720 Air u snežnoj oluji, 10800 vam dočara tako realnu vožnju snoubordom da ćete uhvatiti sebe kako proveravate da li vam je nos pro-mr-zao.

Igra je oštra i puna izvanrednih efekata - odsjaj sa naočara, tragovi borda u snegu, proziran sneg koji se raspršuje oko borda, osvetljenje i sl. Izuzetan vizuelni efekat predstavlja i odeća koja leprša na vetru. Brzina, upravljanje i Rumble Pak daju osećaj realnosti. Zadivljujuće je što Nintendo uspeva da dočara osećaj različitog snežnog okruženja. Kroz igru doživljavate različiti tip snega: smrznut, utaban ili rastresiti koji usporava kretanje. Ali, teško je izvesti skok, odnosno prizemljenje nakon skoka (Indiana Jones: "Leteti, da. Prizemljiti se, ne.")

Možete odabrati šest terena, šest likova i jedan broj različitih snoubordova. Igra ima i reklamni aspekt. Lamar je sponzor ove igre, pa je zahtevano da se u njoj koristi selekcija njihovih snoubordova.

Nintendo je opet u prednosti. Iako 10800 nema mnogo terena, na njima je veliki broj staza. Problem prizemljenja vas veoma ljuti i oduzima vam poene. Ipak, sve to zaboravljate pred igrom koja vam dočara pravi doživljaj. Kupite je.

**big  
air**



Poslednjih meseci svedoci smo poplave simulacija Snowboard-a. U toj plimi, pre nekoliko meseci, do nas je stigla igra simpatičnog naziva Big Air. Učitavanje traje vrlo dugo. Meni se sastoji od One Player (Championchip i Practic mod),

Two players, Worldtoure (opcija gde obilazite svet, radite trikove i zabavljate publiku), trening (upoznavanje sa trikovima i komandama) i naravno opcije.

Kada otpočnete bilo koji mod, možete da izaberete podmod (tj. način igranja) i to: Freeride race, Freeride trick, Half pipe, Big Air i Boardercross (spuštanje niz padinu i zaobilazanje prepreka). Vratolomije ćete izvoditi teško, ali samo na početku. Kontrole nisu za pohvalu i vrlo teško je upravljati vašim Board-om.

Sa grafičke strane igra izgleda dobro, ali nivo detalja nije zavidan. Pozadina u daljini izgleda mutno, uprkos tome što je vreme sunčano. Možete izabrati na početku šest likova i tri ski kampa (USA, Švajcarska i Japan). Broj dasaka je prilično visok. Postoji deset klasa, a svaka ima svoje podklase. Klase se razlikuju po karakteristikama.

Sa malo više truda igra bi se našla u vrhu.

**COOL BROTHERS**



Prva snoubord igra na Playstationu.

Kad sam prvi put video ovu igru baš i nisam bio impresioniran. Otkako sam se dobro razbio na skijanju kao klinac, imao sam averziju prema sportovima na snegu. Ali ima nečeg neopisivo cool u snoubordingu.

tema broja



Igra sadrži samo spust, bez freestyle delova i jedini protivnik vam je štoperica. Treba da osvojite što bolje vreme i poene izvođenjem trikova. Tri-kovi izgledaju odlično. Svi trikovi i brzina ne bi mnogo značili da nije fizike, koja je odlična. Sa samo pet staza i tri nivoa težine, igra nije baš preboga opcijama. Ipak ima primamljivost zahvaljujući trikovima i opciji Ghost Racer, koja pruža šansu da se trkate sa samim sobom iz prethodne trke.

Grafika sa obzirom na godište je pristojna, kao i muzika.

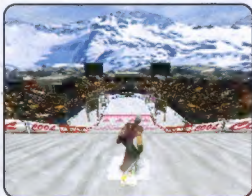
## Cool Boarders 2



Ako ste igrali prvi deo znate da je igra zabavna, ali i da ostaje na tome. Problemi iz prvog dela su rešeni, ali ni ovaj deo nije bez mana.

Upravljanje je na mestu, trikovi se malo teže izvode, ali se valjda zato i zovu trikovi. Ova igra je bolja od prethodne half-pipe.

Uprkos poboljšanjima, prvenstveno u fizičkom modelu, spust je manje zanimljiv nego u prvom delu. Sada imate izbor od sedam trkača, osamnaest dasaka, ali sve nekako liči jedno na drugo. Sam dizajn staze nije više onako zanimljiv kao u prvom delu.



logne kontrole. Grafika je poboljšana je u odnosu na prethodne verzije. Sami takmičari su dobro animirani, a nivoi su prijatni za oko. Framerate je dobar, ali nedostaje osećaj brzine. Muzika je tiha, ali se može pojačati.

## Cool Boarders 4



Poslednji nastavak u seriji je ista igra sa par novih modova i poboljšanja. Najveća je korist od novog trik sistema koji je pojednostavljen, ali dozvoljava nove poteze. Promenjeni su na bolje game modovi, koji dozvoljavaju da pređete direktno na omiljene discipline kao što su half-pipe ili klasični Cool Boarders spust. Najbolje izveden je Trickmaster mod. Ovaj mod vas uči raznim trikovima na spustu stazi, postoji vremensko ograničenje i određen broj pokušaja da izvedete trikove.

Cool Boarders 4 ima dovoljno staza, ali su previše slične. Više interaktivnosti u vidu rampi, skakavica i sl. daju dodatno uzbuđenje. Slab osećaj brzine je mana, kao i u prethodnim.

Novost je da možete kreirati sopstvenog takmičara.

Grafika nije preboga detaljima. Teksture skoro da ne postoje. Sami trkači (vozači) izgledaju malo čudno, iako su ovog puta uključeni pravi profesionalci. Međutim, nema veće razlike u izgledu među ugraćima. Muzika i zvučni efekti u CB4 igraju malu ulogu.



## Cool Boarders 3



Prva dva dela su bila trkački orijentisana, a u ovom preovlađuju razne discipline. Dodatak tuče u vožnji zvučao je izuzetno. Posle nekoliko odigranih partija shvatilićete da je vrlo malo koristi od nje. Ovaj elemenat, bolje izveden, bio bi veliki plus za igru.

Treći deo je ostao negde na pola puta između arkade i simulacije.

Ubačeno je puno novih trikova, ali same staze i fizika igre vas prilično ometaju u njihovom izvođenju. Upravljanje je otežano prelaskom na ana-



## SNOWBOARDING



Rešio sam da pogledam kombinaciju pop-kulturnog džina MTV-a i sada već otrcanog žanra: snowboarding-a. Na moje opšte iznenađenje, "Radical Ent." nam donosi

jedinstveno zanimljiv naslov koji dosta podseća na skorašnji klasik - "Tony Hawk's pro Skater". Cilj ove igre je da bordujete po celom svetu i da se kvalifikujete za



MTV Challenge. Kontrolé su lake za pamćenje, dok za trikove treba više vremena. Da dobijete što više poena morate da kombinujete svaki od trikova ("tail, mute, method, noise, indy, itd..") sa akrobacijama u vazduhu. Pored toga što se trkate i izvodite trikove nizbrdo, postoji i obavezan "half-pipe" događaj.

Grafički, MTV Sports: Snowboarding je utilitaran.

NAGANO  
WINTER  
OLYMPICS  
'98

Na ovom ketridžu naći ćete dvanaest olimpijskih disciplina. Možete se takmičiti u Olympic Modu ili Championship Modu. U Olympic Modu možete da se takmičite u disciplini koju izaberete, ali u Championship Modu morate da sledite redosled disciplina. Evo liste disciplina:

- Alpsko skijanje: veleslalom
- Alpsko skijanje: spust
- Skokovi
- Slobodan stil
- Snowboarding: Half Pipe
- Snowboarding: veleslalom
- Brzo klizanje: 500 m
- Brzo klizanje: 1500 m
- Bob
- Sanke

Grafika nije loša, ali sa nekim manama. Povremeno, uglavnom kod slaloma na skijama i snoubordu, teško je uočiti kapije dok im potpuno ne pridete. Brzina smenjivanja kadrova na takmičenjima sa bobom nije loša, mada su mnog. suprotnog mišljenja. U stvari, ovo mi je najomiljenija disciplina. Veličanstven je osećaj brzine, a imate i pravi osećaj spuštanja niz čvrstu, ledenu stazu.

Igrate preko tastera ili se na stazi održavajte jednostavnim pomeranjem palke. Nažalost, nikada se ne dostiže frenetičnost po kojoj su poznati Track & Field (atletski) serijali. Karakteristika po kojoj se igra ističe jeste zvuk. Fantastičnu atmosferu ne stvara samo zvuk koji dopire iz gomile gledalaca, već i objavljivanje vašeg vremena koje se čuje iz pozadine. To je izvanredna imitacija olimpijskog raspoloženja.



SLIDE  
STORM

Ova igra je stigla daleke '97., pa je time daleko iza današnjih standarda. Iako grafički ne izgleda revolucionarno, atmosfera koja vlada tokom igre je za pohvalu.

Discipline u kojima se možete oprobati su Championship, Config mode, VS. mode, Freestyle mode i Competition. Predlažem da se najpre oprobate u Freestyle mod-u, gde možete da se upoznate sa kontrolama i sa trikovima. Tri-kove je teško izvoditi, jer morati kombinovati puno dugmića za najobičniji trik. Na početku imate tri moda, tj. tri staze

Downhill, Big Air i Half Pipe. Izaberite jedan od pet ponuđenih likova, svoju dasku, "stil vožnje" i počnite da "rasturate" protivnike ne bi li bili prvi.

Cilj nije uvek biti prvi već na određenim stazama morati da skupite što više poena. Kako napredujete tako će vam se otvarati nove staze, kao i novi likovi. Možete odgledati kvalitetan Replay iz raznih uglova. Ono što pomalo smeta je da kada vozite po noći uz prisustvo svetla, sneg izgleda kao pesak (?). Zvuk i muzika su visokog kvaliteta. Protivnici će se ponekad ponašati krajnje bezobrazno i gledaće da vam onemoguće preticanje na bilo koji način. Ponekad ćete uspeti da ih zaobidete, a da vas oni ni ne primećete.



SLIDE  
STORM

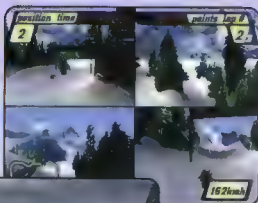
Sled Storm je prva, jedina i najbolja simulacija motornih sanki na PlayStation-u.

Igru je pravio Electronic Arts (EM sports). Prosto ne mogu da zamislim da se niko nije dosetio da izbac i simulaciju motornih sanki (što ne važi za PC) do sada, što daje ogroman plus EM sports-u.

Na prvi pogled Sled Storm izgleda kao sasvim obična igra, ali kada odvozate nekoliko vožnji shvatite da je više od prosečne igre. Na jednoj konzoli mogu igrati i do četiri igrača (ako posedujete Multi Tap), ali je onda vidljivost daleko manja.

Posle intro-a, možete izabrati "Start" ili "Options". Prvo sam krenuo na "Start game" i primetio da u Championship modu postoje dva različita šampionata: "Open mountain" i "Snocross circuit". Prvi šampionat je zanimljiv





ji zato što možete, kada izaberete karakter, da svoje sanke unapređujete u tri stepena. Svaki lik je najbolji u jednoj od pet karakteristika (brzina, ubrzanje, stabilnost, upravljivost i mogućnost za trikove), a kupovinom "Ap-grejda" poboljšavate jednu od ovih pet karakteristika. Možete kupiti dodatak koji raspršuje sneg iza vas i one-mogućuje protivnika da vas zaobide.

Cilj šampionata je da osvojite jedan skriveni lik (Jackkal-a) i četiri nove staze. Morate biti prvi u svim trkama. Pro tivnici su vrlo pametni (AI je na za-vidnom nivou) i gledaće da vas za-obiđu na bilo koji način (pa čak i prljavo - guraoće vas dok ne pad-nete sa litice). Ukoliko želite da imate više novca morate raditi što vi-še "finti". Interesantno je da u igri postoji više od pedeset različitih tri-kova. Ako volite izazov pokušajte da radite vezane trikove. Progra-meri su se dosetili i ubacili intere-santan detalj, a to je da na sva-koj stazi u "Open Mountain" šampionatu imate malog zeku ko-ji bezbrižno prelazi put, sve dok ga neko ne zgazi (zeka donosi 7500 poena). Svaka staza ima dosta prečica, koje treba pronaći, a ako uspete možete preći u vodstvo.

"Snowcross circuit" se razlikuje, staze su mnogo kraće, nema prečica i nema zeke (šmrč,šmrč). Takođe ne može-te da frizirate svoje sanke. Opet morate biti prvi na sva-koj stazi. Pobjednik je onaj ko sakupi najviše poena na šest staza (tri su odmah dostupne), a time dobija još je-dan lik (Sergi-a).

Skakaonica ima pregršt, manje i sigurnije su obeležene plavom trakom, a veće i manje sigurne su obeležene cr-venom bojom. Igra poštuje zakone fizike. Posle skakao-nice sledi breg ili udubljenje koji vas lako zbaci sa sanki. Ovakve skakaonice mogu doneti i do 2500 poena, ako

znate da vezujete trikove. U igri postoji čak i refleksija le-da. Ukoliko se odlučite da idete preko leda, primetićete da klizite po ledu, interesantno zar ne?

Grafika zasluhuje sve pohvale. Lik i sanke nisu iz jednog dela. To omogućuje da se lik okreće, pada i radi trikove. Kada vozite po snežnoj oluji vidljivost je smanjena i poza-dina se sporije iscrtaava, ali je okolina mnogo detaljnija. Vremenski uslovi će se menjati, a možete ih i vi podeša-vati. Muzika je dobra i potpuno se uklapa u atmosferu igre. Muziku su radili momci iz grupe Rob Zombie, Ecoli Crush, EZ Rollers, Ubezzone. Razočaralo me što posto-samo sedam numera. Analogna kontrola je bolja od digi-talne, jer lakše skrećete (još lakše ako se koristi Learn- L1 i R1). Vibracije su srednje u toku vožnje. Kada padnete, vaš džojstik će vibrirati sve dok se ponovo ne nađete na sankama. Trikove ćete raditi krajnje jednostavno. Držite L1 i R1 (trik A ili B) i kombinujte ih sa kursorom. Vrednost jednog trika nije uvek ista. Ukoliko ponavljate jedan isti trik više puta dobićete sve manje poena (npr. ukoliko ponavljate trik od 150 poena 2 - 3 puta dobićete 10 mak-simalno posle 3 puta).

## SNOW EXTREME BREAK



Snow Break Extreme predstavlja spoj sve popularnijeg Snowboard-a i sve manje popularnih skija.

U meniju izaberite svoj mod od nekoliko ponuđenih i to:

Arcaid mode, Time Trace, 2 playgame i

Time Trial. Odaberite svog igrača (od četiri ukupno) i stazu (od pet).

Grafika je detaljna i veoma šarena. Vremenski uslovi zavise od staze ko-ju ste izabrali. Obratite pažnju na pahulje. Tokom cele vožnje nisam uspeo da izvedem nijedan trik. Iako imate dosta skakaonica trikovi ne postoje. Zato se ne nadajte da ćete u ovoj igri naći uzbuđenje koje donose sve vratolomije. Mod za dva igrača je odličan. Kamera može biti iz prvog

i trećeg lica. Muzika se uklapa u atmos-feru igre.





## SNOW RACER 98



Ova igra Ocean Game-a u 1998. je napravljena od strane istog onog autora koji je dobio nagradu "Najgora igra koju sam ikada igrao", pa kao što možete i da pretpostavite bio sam veoma sumnjiv u vezi ove igre. Uvod sadrži hrpu video zapisa zajedno nabacanih sa simpatičnom pozadinom. Igra se bazira na dva sporta: skijanju i snowboarding-u i svaki sport sadrži nekoliko različitih disciplina. Skijanje nudi šampionat i trku za najbolje vreme. U šampionatu imate tri izbora: Spust (Downhill) gde je potrebno što brže stići do cilja, Slalom gde skija između označenih prepreka i treće je kombinacija predhodnih. U spustu morate da zauzmete određenu poziciju u odnosu na druge igrače da bi nastavili sa igrom, dok u slalomu morate savladati sve zastavice. Dozvoljen je određen broj grešaka koje vam se oduzimaju na kraju. Konačna pozicija se računa na osnovu vremena. Treći mod predstavlja kombinaciju slaloma i spusta naizmenično. Takmičari su spori i teško se kontrolišu. Spust je dobar, ali i veoma lak jer kada ubrzate, neprestano pritiskajući dugme i uhvatite pravac to je sve što treba da radite do kraja. Slalom je bolji.

Snowboard Imate dva izbora, planinski ili slobodni stil. Slobodni stil je podeljen u tri opcije. Imate nekoliko šansi da osvojite poene izvođenjem skokove i okrete, koristeći kombinacije. Sve discipline su veoma slične. Igra je nerealistična i dosadna. Staze su prilično različite, pomalo kockaste, posebno kada priđete bliže. Pogled je takođe ograničen, jedino pri padu imate direktan pogled! Skokovi i okreti su teški. Cool Borders 3 je jeftinija igra i po mom mišljenju bolja.



zaokreta i uskih staza. To igru čini težom, jer upravljanje snowboardom nije lako. Skoro sam polomio džojstik pokušavajući da napravim jedan zaokret. Zvučni i vizuelni efekti odgovaraju standardima. Mislim da su bolji nego u Mario Kart 64. Na pozadini su jasni detalji (bolji nego u MK 64), a likovi, se zaista kreću. Ruke i tela im se kreću u ritmu vazduha koji udara o njih. Imate dva menija za oružje. Jedan za Red Items (crveno), a drugi Blue Items (plavo), koje uzimate dok se spuštate niz stazu. Taster Z je za crveno, a B za plavo oružje. Vrlo je jednostavno.

Faktor zabave bih ocenio prilično niskom ocenom. Igrao sam skoro sve trke u ovoj kategoriji (kategorija oružja za malu decu) i za ovu igru ne mogu reći da je jedna od najboljih. Ako imate s kim da igrate biće interesantnija, jer se nedostaci najviše uočavaju ako igrate sami. Vredi je imati.



Prošle godine je izdavač Atlus izneo na tržište Snowboard Kids za Nintendo 64. Ove godine se pojavila Snowboard Kids 2, koju je osmislio prvobitni tvorac igre Racdym, a još jednom se kao izdavač pojavljuje Atlus. U igri je više likova i bordova, nove staze, bosovi, poboljšani sistem trikova i sl. Nažalost, opet postoji zamagljena grafika i podjednako zastareo sistem upravljanja. Trkate se na više terena, čak i pod vodom, uzbrdo ili kroz svemirski prostor. Koristite više od deset poboljšanja (pomoćnih sredstava) da biste se našli ispred gomile. Trkate se sa prijateljima u poboljšanom modu za više igrača. Postoji više od osamnaest bordova, četiri nova lika sa pet različitih kostima. Snowboards Kids 2 se igra identično kao i prošlogodišnja verzija uz nekoliko dodataka. Kao i original, odvija se sporo. Jednostavnost trikova u Snowboards Kids 2 nadoknađuje se oružjem. Zabavno je i smešno kada vidite protivnike koji nakon što im nekoliko čupova padne na glavu ostanu pogođeni na stazi. Najbolje od svega je to što ima više raznih poboljšanja i oružja nego u prošlogodišnjoj igri. Novi mnogo pristupačniji interfejs omogućava igračima da se kreću u 3D prostoru, gde slobodno mogu da dođu do prodavnice bordova (board shop), prodavnice likova (character shop), izvrše selekciju trke i sl. Konačno, igrači sada mogu da igraju protiv bosova, a to je karakteristika koju je Racdym nesumljivo pozajmio od Diddy Kong Racing. Bosovi su nešto teži i zaista će malo produžiti vek ove igre. Snowboard Kids 2 ima isti mod za četiri igrača kao i originalna igra. Mod za dva igrača još uvek radi malo sporije, ali ima dosta zabave zahvaljujući raznom oružju i odbrambenim mehanizmima. Skoro ništa nije promenjeno kada su u pitanju vizuelni efekti. Isti raznobojni sklopovi niske rezolucije karakteristika su i ove verzije igre. Najgori su likovi u igri koji su tako "super-deformisani" da se jedva može razaznati da su to deca. Brzina smenjivanja kadrova, koja je prosečna u modu za jednog igrača, lošija je u igrama sa više igrača. Najčešći zvučni efekti su zvuci udaraca koji se ponavljaju i luckasta bodrenja.

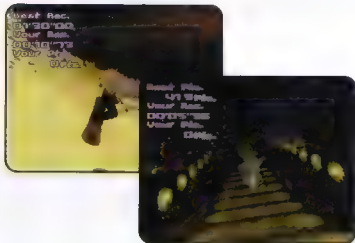


Snowboard Kids je zaista interesantna igra. Zadatak vam je da se niz snežnu stazu trkate kao jedno od petoro dece koristeći razna oružja: ruke kojima nokautirate protivnike, ledenice i ogroman kovani novac kojim ih rušite. Nivoi igre su jedinstveni. Možete da se trkate na običnoj snežnoj planini, snegom prekrivenom autoputu, u parku opremljenom u stilu dinosaura ili da se spuštate niz GRASSY (travnatu) planinu. Tereni su teški zbog oštih



Iz naslova ste zaključili da je ovo još jedna simulacija snowborda, ali ne i obična.

Igra ima veoma obiman glavni meni. Na raspolaganju vam je mnogo opcija. Možete otpočeti novi scenario, igrati slobodno (free), igrati protiv svog druga, a i praviti svog igrača (to je standardna opcija u svim igrama). Grafika nije preterano detaljna. Likovi su poligonalni, sastoje se od velikog broja poligona, ali detekcija poligona mogla bi da bude bolja. Kada otpočnete scenario ili free možete izabrati koji ćete mod igrati. Modova ima pet i to su X-treme (šest staza), Halfpipe (dve staze), Snowboard park (jedna staza), One Jump (jedna staza), Alpine (dve staze). U početku imate samo četiri lika (svi imaju iste osobine), a možete kreirati i svoj lik. Kada otpočnete trku primetićete da imate pregršt skakaonica. Postoji preko 30 vrsta trikova koje možete da radite. Muzika se u potpunosti uklapa u atmosferu igre. Zvuk je dobro odrađen i



možete čuti protivnike iza (ili ispred) vas kako viču jedan na drugog. Kontrole su malo nedoradene, jer ne postoji mogućnost za lakše skretanje, ali opet trikovi će se izvoditi na najlakši mogući način.

#### TWISTED EDGE EXTREME SNOWBOARDING



Bilo da ovu igru prihvatite čisto iz želje za brzinom i akrobacijama ili iz želje da se takmičite sa kompjuterski vođenim snouborderima ili prijateljima, Twisted Edge Extreme Snowboarding će vas oboriti s nogu! Lako izvođenje trikova i izazovno igranje, a sve to sa zumiranjem 3D kadrova u sekundi! Zato hvatajte svoj bord i krenite. Treba da predete celu jednu planinu!

Dok vam Nintendova igra 10800 Snowboarding nudi samo delimičan osećaj prave sportske atmosfere, skokovi u

Twisted Edge mogu da traju jako dugo. Vi ste taj koji će pokrenuti "ekstremne" trikove poput okreta za 360 stepeni, zaustavljanja, prevrtanja i sl. što je za današnju decu veoma kul. Skoro polovina pokušaja završava se prizemljenjem, potencijalno opasnim za vašu kičmu, ali to je deo zabave, zar ne? Smeta to što se Boss Studio nepotrežno poigrao zakonima fizike, pa cela igra može delovati malo usporeno. Naročito kada se nakon deset sekundi provedenih u vazduhu sledećih deset sekundi vraćate na tlo pokušavajući da vratite odgovarajuću brzinu. Ovo sigurno ljuti sve one koji žele da se sjure niz planinu. Grafika je vrlo dobro urađena. Za razliku od nekih drugih snowboarding igara, sneg zaista izgleda kao sneg. Nema mnogo razlike u strukturnim detaljima, ali način na koji se osoba na ekranu, koju ste odabrali, reflektuje na ledu ispod vašeg borda povećava realnost doživljaja bar za jedan do dva stepena u odnosu na slične igre. Twisted Edge Extreme Snowboarding ima više stila od svojih konkurenata.



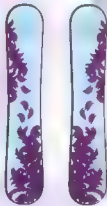
Hokey nam je i u prošlosti bio zabavan, premda je simulacijama nedostajao osećaj doživljaja pravog hokeja. Ovog puta Williams Entertainment nudi nam igru koja garantovano pruža pravi doživljaj: Wayne Gretzky's 3D Hockey. Ova igra impresioniraće čak i one koji možda ne veruju ili sumnjaju da ovakva 3D igra postoji. Ipak, evo je. Ova igra je kombinacija dobre grafike, zvučnih efekata i igre.

Grafika je briljantna. Igra je prikazana onako kako izgleda u stvarnosti. Urađeni su i najsitniji detalji, kao što su osmesi na licima igrača. Veoma mnogo su urađeni i likovi svih NHL igrača. Premda pravougaoni, veoma su impresivni.

Zvučni efekti odgovaraju onome što se čuje na jednoj tipičnoj hokejaškoj utakmici. Ako pažljivo poslušate, možete da čujete zvuk paka koji se kreće, igrača koji udara o ogradu i bodrenje publike.

Uzbudjenje pojačavaju komentatori.

Oni govore ono što se očekuje od pravog komentatora, što je







ponekad praćeno pravim entuzijazmom. Kombinovani sa dobrom muzikom, zvučni efekti pojačavaju zadovoljstvo igre.

Igra je takva da joj, teško možete odoleti. Istovremeno mogu da igraju do četiri igrača, pa igra nikad kraja. Precizne komande omogućavaju učesnicima u igri da vode igrače, koji imaju vrhunske mogućnosti vođenja paka. Borba je žestoka i traje sve dok se i jedan igrač nalazi na ledu. Checking je dobra odbrambena taktika, a turbo je dobar da se nadete ispred paka. Upamtite: ova igra se igra veoma brzo, golovi se mogu postizati svakog minuta, a utakmica se često odlučuje u produžecima. Čak i da niste strastveni navijač hokeja,

uživajte u ovoj igri jer je izuzetno zabavna.

Ova igra ima i velike dodatne mogućnosti. Grezky poseduje arkaadni i sim. mod. Sim mod vam omogućava da igrate punu sezonu od 82 utakmice. Ukratko, možemo reći da su grafika, zvučni efekti i igra pravi kompliment ove igre. Ljudi iz Williams Entertainmenta napravili su, sve u svestu, dobru igru. Nešto bi se moglo poboljšati, kao na primer bolja kontrola golmana. Golmani su prosto glupi! Kao da su trećeligaši. Ipak, može se reći da je ovo dobra igra, naročito ako ima više učesnika. Ovo su prva iskustva sa sportskim igrama na konzoli Nintendo 64. Na osnovu onoga što smo videli budućnost im nije tako loša. ■

# Winter Games

Dobro došli u kutak za veterane. Ovoga puta reč je o zimskim sportovima! Zamislite, zimski sportovi u Jugoslaviji... I jedna jedina igra koja je napravljena da oživi sećanja na veliki sportski događaj koji se desio kod "nas" - Winter Games. Winter Games je proizveden 1985. i za temu ima Zimske olimpijske igre '84, koje su održane u Sarajevu.

Igra Winter Games je, za one koji to ne znaju, napravljena za legendarni C-64. Mnogim pravim igračima nije smetalo što Jugoslavija nikada nije bila priznata nacija u zimskim sportovima (šta bi tek bilo da nismo imali Slovence?), i uz Winter Games su proveli bar nekoliko nezaboravnih sati. Sećate se samo, ugašeno svetlo, najbolje drug, dva džojstika, Commodore 64 i takmičenje u Winter Games.

Posle čuvenog i svima poznatog učitavanja, koje je ako mate sreće trajalo od 5 minuta

smislu (ja sam, recimo, najviše voleo da rekorde u skijaškim skokovima obaram sa Meksikancem, jer je Meksiko čuven po svojim skakačima, ha, ha, ha!). Zatim sledi izbor discipline u kojoj se takmičite. Disciplina ima 7 i poredane su sledećim redosledom: A) Hot dog - neka vrsta Big Air skoka u kojem se boduje vaša kreativnost u vazduhu B) Biathlon - odlično urađena simulacija ovog jako teškog sporta koji uključuje i ski-trčanje i gađanje puškom (doduše ne iz 3 stava, ali zar bi to neko primetio?) C) Figure Skating - obavezni program klizača gde se

računa vreme koje vam je potrebno da odradite zadate skokove

D) Ski Jump - letenje od 120-150 metara gde ste mogli stvarno da uživate rušeći svoje granice i pomerajući ih za 0.5 metara svaki put.

E) Speed Skating - takmičenje u brzom

klizanju koje je brzo prelazilo u monotoniju zato što se najbolji mogući rezultat (vreme se meri u desetinkama) često ponavljao.

F) Free Skating - Čudna mešavina skejta i klizanja. Ovo je, možda, jedna od osnova za današnje Coolboarders-e.

G) Bobsled - odlična vožnja boba, koja koliko ja znam još uvek nije unapređena, zato što postoji samo u Winter Games-u!

Eh, to su bili dani. Toliko malo nam je bilo potrebno za sreću... Ma da nam je sad jedan C-64, možda opet ne bi bilo loše.

Igor Simić



do pola sata i koje smo uvek znali strpljivo da sačekamo, sledi izbor reprezentacije i igrača gde ste mogli da birate jednu od 32 zemlje koje su ponuđene. To da li ćete izabrati Austrijanca ili Brazilca nije uopšte bilo važno, osim u onom "subjektivnom"

retro



Maja Vukadinović

Priljavi inspektor Blaža:

# Tajno oružje i Bonda!



Inspektor Blaža je veliki fan video igrica. Priča se da je među prvima u gradu imao Game Boy, koga je dobio od vlasnika Beosofta. Onda je Blaža snimio i reklamu na tu temu, ali se malo zakamuflirao - stavio je brkove. Raspoložen i oran za igranje i razgovor, Blaža je po cići zimi

došao u našu redakciju, i evo kako je to bilo... Odmah nam je priznao (iako ga nismo primoravali!) da mu je glavni partner u video game avanturi njegov kum koji ima PlayStation i Nintendo. U solo varijanti igra na kompjuteru. Prvu igricu odigrao je na Spectrumu, davnih osamdesetih. Tada mu je omiljena zanimacija bila igrica "Chuckie egg" čija je suština bila sakupiti što više jaja i pobeći guskama koje te jure. "Kao u životu!" - komentariše svoj igrački prvenac Inspektor Blaža. Sa Nintendom se susreo pre dve godine i od tada ga "ne pušta". U početku je intenzivno igrao samo fudbal i basket ("do besvesti"), a posle je otkrio i druga zadovoljstva.

**Koje igre su tvoji favoriti?**

- Sa kumom igram FIFU 2000, i on me razbija! Na Nintendo igrano Džems Bonda i tu ja razbijam njega! Ja izaberem Zubu, a on je Džems Bond, pa se jurimo po lavirintima, sve dok ne uzmem bazuku i rasturim ga. U principu, ko prvi nađe bazuku taj pobeđi.

**Da li voliš pucacine ili tabačine?**

- Više volim pucanje. Skoro sam igrao Duke Nukema

**Koji je tvoj adut kojim primorash protivnika da kapitulira?**

- Zasmiejem ga! Da li uspeva? Pa, dovoljno je da me pogleda. Protivnik onda počne da se smeje i ja u međuvremenu dam gol ili koš. Taktika je za sada efikasna **Da li primenjuje neku strategiju a la Džems Bond?**

- Od Džems Bonda primenjujem za sada samo sat (smeje se i ponosno nam pokazuje svoj 007 merač vremena).

**Da li te dekokotriše ako se neko okolo muva, priča, zamajava dok igraš?**

- Ne, Kad igram igrice potpuno se isključim. Potpuno sam u igrici. Ako igram Džems Bonda - ja sam Džems Bond. Ne dopuštam nikom da me izvede iz takta.

**Kako proslavljaš pobeđi?**

- Bučno. Obično sve vreme brbljam ili pevam da bih nervirao protivnika i pobeđio. Služim se nedozvoljenim sredstvima. Moraš protivnika gušiti sve vreme da bi izgubio koncentraciju

Blaža počinje da igra FIFU 2000 sa D.W.-om, zloglasnim urednikom Bonusa, a mi odlučujemo da našeg gosta potučemo njegovim oružjem. Dok inspektor Blaža razmatra fudbalske cake na ekranu, mi ga zasipamo pitanjima ne bi li ga omeli, ali kao svaki iskusan igrač (i pevač), on se ne da! Još nam kaže da bi voleo da samostalno osmisli neku igricu, nešto poput scena iz filma "Matrix", s tim što bi umesto Kijana Rivsa glumio on lično, uz partnerku Pamela Anderson. Povodom omiljene virtuelne junakinje Lare Kroft se ne izjašnjava. Kaže da se nikada s njom nije zabavljao. Ali, zato fudbal obožava!

**Da li si kreirao Duleta Savića u FIFI 2000?**

- Nisam ubacivao druge igrače, osim samoga sebe. Inspektor Blaža je centarfor i uvek je najbolji strelac. Ostali deo tima čini moje društvo iz kraja: Šeki, Degi, Sale... Trener je An go Saki.

**Da li te je Bodiroga razbio u basketu?**

- Jeste. Ja sam našao neki dečji koš od pedeset dinara i šutirali smo svako po tri puta. Uložili smo i neke pare. On je

poznati igraju



Gooooooooooooooooo!

bonus



Ana Kurnjikova, sledeća žrtva inspektora Blaže!



# za Pamelu

**Prljavi inspektor Blaža nema dovoljno moćan računar za Pamelu Anderson, ali zato agenta 007 na Nintendo redovno sređuje bazukom !!!**

pogodio sva tri puta, a ja od treme što štitim protiv poznatog igrača promašio sam dva puta.

**Da li si bar Bodirogu smestio u neku igricu?**

Nisam ga kreirao u NBA 2000. Čekam da zaista ode tamo i nadam se da će onda da mi vrati one pare koje mi je uzeo na basketu. Očekujem da mi iz Amerike pošalje bar 1000 dolara!

Vidimo da je Blaža opasan igrač koji ne naseda lako na novinarske folove, i zato ga u ključnim trenucima utakmice Liban

Nemačka u FIFA 2000 bombardujemo golicavim pitanjima. Iskreno nam reci, da li imaš dovoljno moćan računar za Pamelu Anderson?

Ne! Za nju niko nema dovoljno snažan računar Čega se igraš sa Pamelom u virtuelnom svetu?

Ha, ha, ha... Mislim da to nije za novine. Igramo jednu poznatu igricu koju je ona kreirala sa svojim mužem Tomi Liem na njihovoj specijalnoj video kaseti, a ja sam onda tu igricu napravio na kompjuteru.

**Da li se "družiš" sa Monikom Seles koju si takođe smestio u pesmu?**

Ne. U poslednje vreme najviše igram tenis sa Anom Kurnjikovom, iako sam čuo da se vidi sa nekim Markom Filipusom. Međutim, rasturiću i tu vezu kao što sam i Tomi Lijevu Dakle, sledeća žrtva je Ana Kurnjikova

**Kako ćeš joj doskočiti?**

Odigraću forhend dijagonalu, kako kaže Zvonko Mihajlovski

**Priča se da ćeš uskoro postati agent 007... Kako će inspektor Blaža ući pod kožu Džemu Bondu?**

Napravićemo spot u kome ja igram Bonda. Biće komično. Kad smo već kod Blažinog omiljenog junaka... Naš gost seda za Nintendo, sa ekrana ga posmatra Pirs Brosnan, vide se slova "Golden eye", Blaža posmatra svoj 007 sat, i igra počinje. Blaža alias Bond kreće u razne moguće i nemoguće pustolovine (čitaj: tučnjave, jurmjave i pucnjave) i u svom pohodu samo ponekad prokomentariše: "Ti ćeš Bonda!" ili "Udri dušmanina!" Dok krstari raznim opasnim predelima i bori se sa svakojakim neprijateljima u virtuelnom svetu, naš sagovornik je miran, posvećen igri, ili kako on to kaže: "Ne di-

šem!". Pucanje i akciju u Bondovom stilu Blaža prekida samo kada treba da pozira našem fotografu i to čini kao pravi profesionalac. U međuvremenu, na ekranu se svašta događa, ali Inspektor B. lako i brzo situaciju preokreće u svoju korist. Nismo ni sumnjali da će biti drugačije. Ipak, Blaža je veteran među ljubiteljima game zabave. Poverava nam da su video igrice cool zato što na najbolji način popunjavaju slobodno vreme, pa i ono koje nije slobodno, pa su savršen način za odlaganje drugih manje zanimljivih poslova i obaveza. Blaža je mnogo puta kasnio na sastanke zato što nije mogao da se odvoji od Nintendo ili Game Boy-a!

Blaža tj. Bond iz ove priče, kao što ste naslutili, izlazi kao pobednik. Za kraj pitamo Blažu od čije ruke će jednog dana poginuti Bond. Džems Bond.

- Samo može od Blažine ruke poginuti. U pitanju je tajno oružje. Tim oružjem sam sreo i Pamelu! ■

**Maj nejm iz Blaža.  
Dirty Blaža!!!**



Foto: Kosta Planić

boRus



# narandžasto.

jedna od šest boja iz nove Nintendo 64 kolor edicije.



Dosta je bilo gledanja u bezličnu crnu kutiju vašeg starog Nintendo 64 dok se na ekranu vašeg televizora odigrava prava erupcija boja. Sada možete nabaviti N64 u šest novih cool boja: Okean Plava, Dim Crna, Sunčano Narandžasta, Vatreno Crveno, Džungla Zelena i Atomska Ljubičasta. Odaberite boju koja vam najviše odgovara i ulepšajte sebi život.



Centrale: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel. 011/ 421 355, 429 848

Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Beograd: Blok 12 YUBC lokal v.p. 24, Bul. M. Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41

Zemun: Ivčićeva 3. Tel. 011/ 198 008 • Indija: 064/120 71 51 • Novi Sad: 064/117 53 36



*Najočekivaniji nastavak neke  
Playstation igre je tu - da li je  
bio vredan čekanja?*

## GT GRAN TURISMO 2 THE REAL DRIVING SIMULATOR

Prvi put ubacite disk sa GT2 u Playstation. Oni koji znaju nešto o prvom delu znaju da je prvi deo bio najrealnija simulacija vožnje svih vremena, a dotični nastavak bi trebalo da bude još realniji. Više automobila, više staza i više opcija nego ikada do sada, znači nebrojeno časa vožnje dok ne budete dostigli famoznih 100% game complete. U stvari baš 100% i nećete moći da ostvarite iz prostog razloga što je maksimalno moguće ostvariti 98,2%. Da, da čak i GT2 ima bug-ova, što je zvanični Sony priznao. Razlog? U razvoju igre postojala je i opcija dragnacije koja je u poslednjem trenutku izbačena iz igre, a baš tu je ležalo onih 1,8% igre. Sve u svemu šteta, jer posle toliko muke nećete biti nagrađeni sa onih 100% pošto knjige biste mogli da odete na odmor i sanjate ništa brže od talasića mora.



## GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR

nove igre



Ali nemojte da vas dubina igre odvraća od uživanja u njoj. Ova igra je savršena za bilo kog ljubitelja vožnje. Gran Turismo 2 dolazi na dva diska, jedan za arkadni deo vožnje, a drugi za simulaciju, koji će zadovoljiti oba sveta. Iako je grafički deo igre skoro identičan, ostalo je poboljšano dovoljno da nastavak bude bolji od originala i po analogiji naj vožnja svih vremena.

Dok se grafika nije mnogo promenila, zvuk je nevišestavan. Svaki automobil ima jedinstven zvuk motora, koji ćete tek znati da čujete kad u grupi automobila oko vas budete mogli da prepoznate svaki po sopstvenom karakterističnom zvuku. Soundtrack iliti muzika iz igre dodaje opštem doživljaju trke. Tu su bendovi poput Garbage, White Zombie kao i Cardigans sa svojim hitom "My Favourite Game" koji ćete čuti u uvodu igre koji je priča za sebe.

Još jedno sjajno poboljšanje je drugi disk. Ako je iko imao nešto od prvog dela igre, to je onda bila zamerka da je igra preteška. Zbog toga je arkadni disk za one koji samo žele da provozaju najpopularniji automobil, inače je bez mnogo komplikacija oko polaganja testova i postavljanja rešavanja parametara mašine.

Za one koji žele SIMULACIJU tu je drugi disk. Na prvom GT-u na početku je na raspolaganju sasvim skromna suma novca za koju možete kupiti samo polovnog "žutača" jer su sve američki i evropske mašine u ponudi samo kao nove. GT2 sadrži oko 500 automobila, koji su svi do u detalj preneseni

igru. Bilo da želite da provozate novu VW "Bubu" ili Korvetu iz '67, igra će učiniti da se osećate kao da ste stvarno u dotičnom automobilu. To iskustvo je ono što GT2 odvaj od svih ostalih simulacija vožnje i čini da bude zaista usamljen na prvom mestu daleko ispred ostalih.

Gran Turismo 2 je jedna od onih retkih igara kojima se igrači uvek ponovo vraćaju. To je takođe igra koja vam se što je više igrate sve više svića. Ko god trenutno igra neku drugu vožnju trebalo bi da nabavi GT2 i počne sa igranjem... Trebaće zaista mnogo vremena dok se razotkriju sve ove igre.



Razgovor sa Kazunori Yamauchi, glavnim direktorom Polyphony Digital Inc.

## Najrealnija simulacija

Veoma smo zahvalni svakom ko je omogućio da se pojaviti Gran Turismo, pre svega autorima automobila koji su bili tako sposobni da ih kreiraju tako slično onima u stvarnosti, svim ljudima u marketingu koji su predstavili igru javnosti, i igračima koji su igrali Gran Turismo.

Da budem iskren, mi nikada nismo očekivali da će ova igra postati toliko popularan naslov. To je bilo prijatno iznenađenje za nas, kao i za autore igre da vidimo kako se prazne police prodavnica.

Bilo je zahvalno čuti od kupaca da je igra ispunila njihova očekivanja. Svaki put kada smo obilazili prodavnice uveravali smo se o uspehu naše igre. Primetili smo veliku marketinšku kampanju i videli promotivni video spot nebrojeno puta na TV ekranima. Uzeli smo čak naše kamere da snimimo atmosferu. Polyphoni Dig. je spreman da nam otkrije detalje u vezi nastavka Gran Turismo 2.

Nisu nam promakla velika očekivanja novog nastavka Gran Turismo-a, a to nas je podstaklo u radu. Naslov nastavka je "Gran Turismo 2". To je logičan i poboljšan nastavak Gran Turismo-a. Originalna ideja je bila da napravimo realnu simulaciju ponašanja stvarnih automobila i predstavimo to na virtuelnom polju. Da bi to postigli, sprovali smo istraživanja i razvili projekat koji je rezultirao modelom koji je, verujem, bio dosta uspešan. Napravili smo što realniju simulaciju, koliko to bilo moguće.

Automobili se različito ponašaju u zavisnosti od načina upravljanja. Modelima smo dali različiti zvuk motora, cene za polovne automobile i detaljan ponovljeni



"Krivci" za izgled GT2: tim programera Polyphony Digital Inc.



# Tehnike vožnje

## Kola sa prednjom vučom

Prilazak krivini max. brzinom. Okrenite volan u pravcu ponašanja pipnite kočnice da bi izbegli zanošenje prednjeg dela - ne zaboravite da je volan sve vreme okrenut u krivinu.

Nastavite skretanje i čim auto pristane sa zanošenjem prednjeg dela i počne da skreće u krivinu, gas.

Trudite se da držite prednje točkove pravo u ovom trenutku što će vam omogućiti max. ubrzanje. Držite gas i izletećete iz krivine u max. brzini i izlaznu brzinu.



## Kola sa zadnjom vučom

Prilazak krivini max. brzinom. Kočenje na pravo - ne kočite pri skretanju ili će se auto okrenuti. Kad završite skretanje, skrenite u krivinu. Bez dodavanja gasa u ovom trenutku ili preli okretanje. Kad se auto smirio i izlazi neutralno, dodajte gas i volan u pravcu klizanja ukoliko zadnji deo počne da beži. Opet koristite punu širinu puta da osigurate max. ubrzanje i izlaznu brzinu.

## Pogon na sva 4 točka

Prilazak krivini max. brzinom. Kočenje na pravo, skrenite pipnite kočnice - pazite na zanošenje prednjeg dela. Ako se ovo desi, držite volan u pravcu krivine i opet pipnite kočnice. Gas tek kad auto uđe u neutralno klizanje.

Držite gas i auto će zahvaljujući pogonu na svim točkovima glatko izaći iz krivine. Opet koristite punu širinu puta da osigurate max. ubrzanje i izlaznu brzinu.

snimak akcije. Sa druge strane, Gran Turismo 2 je zadržao osnovni koncept i dalje nudi zabavu vožnje realnih automobila. U Gran Turismo-u različite investicije u ponašanje sprečile su nas da uključimo sve originalne karakteristike koje smo prvenstveno želeli. U Gran Turismo-u 2 smo uključili većinu tih karakteristika i mnogo drugih koje smo razvili na osnovu utisaka igrača. Napravili smo veliko povećanje u broju modela automobila koji mogu biti saučvani. Korisnici su osetili želju za izrazito velikim brojem modela i mi smo se trudili da ispunimo njihova očekivanja. U originalnoj igri neki modeli su morali biti izbačeni zbog toga to nemamo više licencu za njih. Sledeće novo poboljšanje su nove staze. Igrači su u mogućnosti da biraju bolje performanse



Iako je njegov tim proizveo najrealniju simulaciju vožnje, Kazunori Yamauchi više voli da sedne za volan pravog automobila.

automobila za svaku stazu i prilagođavaju stil vožnje različitim stazama. U pogledu poboljšanja automobila prvi deo je ostavio dovoljno prostora. Na-

damo se da smo poboljšali osećaj vožnje sa mogućnostima podešavanja, tako da su jasnija i laka. Uradili smo i korisnički interfejs, trudeći se da se osete razna poboljšanja u novoj verziji. S

obzirom na buduće planove Polyphony Digital a, mogu vam reći da trenutno radimo nekoliko naslova koji se razlikuju od Gran Turismo-a. Jedan ćemo izdati u skorije vreme. Uvođenjem

novina nastojimo da demonstriramo naš entuzijazam u razvoju video igara. Kada budete videli na sledeći naslov nadamo se da ćete nastaviti da nam pružate zasluženu pažnju.



1/18  
gran

Gran Turismo 2  
4-15 bitove

Analogni  
kontroler

Realizacija  
fizičke funkcije

2 DISKA

Gran Turismo 2  
Izdavač: Polyphony Digital  
Sistem: PAL  
Zanr: simulacija trka



# Chocobo's Dungeon 2

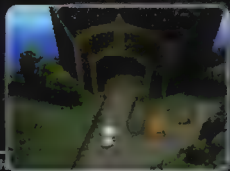
Ova simpatična igraća će najpre zepasti za oko ljubiteljima Final Fantasy serijala iz razloga što su, još davne 1988. godine, tvorci ovog do sada najboljeg FRP/RPG serijala stvorili ovaj nadasve simpatični lik. Reč je o ptici, izgledom sličnoj pilencetu, a koja je svojom pojavom i izgledom stekla simpatije širokog auditorijuma. Tako su programeri Square Soft-a odlučili da naprave igru posvećenu ovom... (kao iz bajke) i postigli pun pogodak.

Sama igra je veoma simpatično urađena. Likovi u njoj su magloviti, pa je samim tim igra za mlađe naraštaje, ali mi ne vidimo zašto joj malo pažnje ne bi posvetili i stariji igrači.

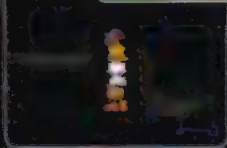
Završ komu pripada je RPG avantura, jer Chocobo (Chocobo) dok ide i rita (u pravom smislu te reči), sakuplja poene koji se direktno odražavaju na njegove statistike.

Priča počinje tako što Mog, Čokobov saputnik i saputnik retkih predmeta (koji neverovatno liči na mesuvinu, mace i Evgenija, psa genijalca, saputnika mornara Popaja) pronalazi tamnicu i kreće sa malim Čokobom da je istraži i sakupi vredne predmete, a sve u cilju preprodaje i profiterstva. Negde usput, na prvih par spratova, Čokobo biva ispaljen iz tamnice i hrabro kreće da nađe izgubljenog drugara.

Tu mu se priključuje Širima (Shiruma), mlada devojka koja je u međuvremenu i beli mag ("Da li me čujete, da li me čujete?" prim. aut.). Tako oni zajedno kreću, udruženim snagama da izbave malenog Čokoba i nađu basnoslovno blago ili makar retke predmete. Od predmeta koje možete da sakupite, a koji su zaista raznovrsni, tu su knjige magija koje pomažu Čokobu kada naleti na zaiguljenije protivnike, bočice na-



1f 1/2



pitaka, prazne bočice koje možete da napravite ma magičnim izvorima energije i...

...ima koja obnavlja snagu ili energiju, kante koje služe za identifikaciju predmeta i mnogi drugi. Tu je i oprema koja se sastoji od "kandiži" i "sedla" koje pojačavaju vašeg žutog mezimca, tj. ojačavaju njegov udarac, pojačavaju otpornost na magije i udarac, omogućavaju mu da probija zidove tamnice itd. Pored su tamnice u pitanju, u njima se može naleteti na raznorazne zamke ili čak i teleporte, ali isto tako možete naći i tajne prekidace, kovčeg sa predmetima i kutije sa rečiklažom, u kojima možete da pronađete predmete.

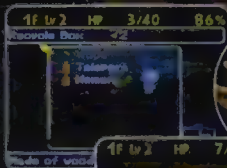
Kasnije u toku igre će Čokobo naučiti da ukrota preuzima i ih kombinuje sa magijama, ali ako to želite da vidite, savetujemo vam da uzmete igru i sami testirate.

Da bi se shvatilo poziciju, poziciju su vam i mehaniku koje takođe nalazite u igri. Pozicija može da se vidi samo na kraju prethodnog sprata, na samim stepenicama za sledeći nivo.

Neprijatelji su šarenili i raznovrsni (od veverica i ježeva, do goblina i boss-ova) lepo su urađeni, veoma simpatični i zanimljivi. Tokom vremena, dok budete savladavali nivo, neprijatelja će biti više i biće jači i okorniji.

Komande su jednostavne i treba vam samo par minuta da se na njih naviknete: pritiskom na "select" dobijate mapu tamnice, "trougao" poziva Čokobov meni, a "start" status. Na ekranu za igru su vam prikazane statistike: na kom ste spratu, koji ste trenutno nivo iskustva i kada vam skače nivo, i koliko vam je ostalo "hit poena" i snage.

Šta još da vam kažemo... Lepa i simpatična igra koja će vas nasmejati i razonoditi, pa premda to ne čekajte, već pomozite malom "žuci" da pronađe drugara i sami pogledajte kako se miha va priča završava.



Ime: Chocobo's Dungeon 2  
Izdavač: SquareSoft  
Sistem: NTSC  
Završ: RPG Avantura



# ARMY MEN AIR ATTACK

Miljan Lakić



Maleni plastični ljudi u vazduhu u brzom arkadnoj pucačini, koja u modu za dva igrača čini pravu zabavu u punom smislu te reči. Air Attack, igra za jednog ili dva igrača, postavlja vas u ulogu vođe sveopšteg napada na komšiluk, ili vam daje opciju da zajedno sa prijateljem ili protiv njega isprobate vatrenu moć malih helikoptera. Za koju god opciju da se odlučite, Air Attack je osveženje u žanru, u pozitivnom smislu.

U 16 single-player misija, vodite borbu protiv Tan armije za kontrolu dvorišta ili susednog parka. Prosto rečeno, borba svim sredstvima za teritoriju. Pilotirate sa 4 različita helikoptera, od kojih svaki ima svoje karakteristike. Počinjete sa Huey, a kasnije prelazite na Chinook, Super Stallion, i na kraju Apache, koji je i najbolji. Takođe možete birati i koplota, različite ličnosti i specijalnosti. Posle višesatnog iskustva pokazalo se da je u konačnom zbiru presudan izbor helikoptera, a ne koplota.

Upravljanje je moguće i digitalnim i analognim kontrolama, s tim što je očigledno da je igra pravišna sa Dual Shockom na umu. Za navikavanje na kontrole nije potrebno puno vremena jer je sve podešeno da što pre počnete sa uživanjem u igri. Sam helikopter ostaje uvek na istoj visini od zemlje i ne eksplodira pri udaru u planinu ili protivnika.

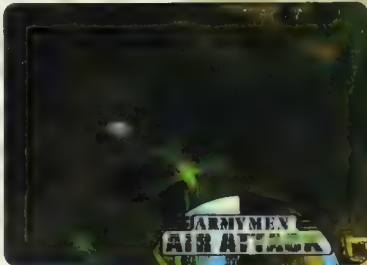
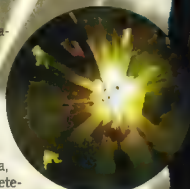
Početni nivoi su laki i raznovrsni, sve do nivoa 6. Iskreno rečeno dobro je što je tako,

jer bi inače igra bila previše laka. Ali prava sušтина ove igre je u multiplayer i coop modovima. Dovoljna je jedna partija da budete navučeni.

Svet je u 3D, ali vaš helikopter se kreće samo u dve ose, tj. ne postoji gore i dole (što ni u kom slučaju nije mana, jer u suprotnom bi igra bila preteška, to je pojednostavljeno). Army men koje ste ranije možda videli su to i ovde: mali plastični ljudi sa teškim naoružanjem. U stvari pozadina je ta koja je zanimljiva, kad su insekti u pitanju. Ogromni bumbari, mravi i puno ostalih stvorenja koja se muvaju ili lete oko izgledaju baš cool. I naplašće vas ako niste pažljivi. Cela igra izgleda kao priča o Liliputancima, i to vrlo kvalitetno urađena.

Možda je najslabiji deo ove igre zvuk, nije da su muzika i sfx loši već jednostavno ne mogu da pariraju ostatku igre. Malo više humora bi pomoglo. Kao na primer detalj kad oslobađate insekte od Tan armije, u trenutku kada ih oslobodite oni kažu "We're free-eeeeee!". Malo više takvih detalja i ova strana igra bi bila sjajna.

Kao što smo već rekli nešto ranije, ovo je vrlo zabavna igra za jednog igrača, ali njen pun potencijal otkrićete tek kada probate multiplayer opciju. Nikako nemojte zaobići ovu igru. ■



1. blok

Memorijalna kartica  
1. blok

Analogni  
kontroler

Plastični  
vibracioni kontroler

Army Men Air Attack  
3DO Studios  
NTSC  
Pucati

Inteligentni  
kontroler  
Sistem: 3DO



bonus



## FINAL FANTASY VIII

koje vodite s vremena na

Koliko jedna igra mora da doživi nastavaka, pa da se sagleda čitavo njeno savršenstvo? To uglavnom zavisi od igre, ali kada je Final Fantasy serijal u pitanju, odgovorno tvrdim da ne postoji ljubitelj FRP/RPG žanra koji nije makar čuo za ovu igru.

Prvi deo igre je nastao davne 1987. godine i doneo ogromnu zaradu Squaresoft-u. Posle toga, svaki nastavak je bio zanimljiviji i imao je dobru priču... Novo prenošenje sa konzola na kompjuter samo je doprinelo porastu popularnosti ove igre, a njen osmi nastavak je, bez preterivanja i lažne skromnosti umetničko delo u malom... Kako u malom kad su u pitanju 4 diska, a za vas vam treba preko 10 sati igranja.

Da ne dužimo već da pređemo na samu priču. Posle fenomenalnog intro-a, koji nas je na samom početku oduševio, budite se u ambulanti u ulozu mladoga Squall-a, kadeta SeeD-a, elitne plaćeničke eskadrile. Za vreme treninga vas je povredio najveći rival sa akademije po imenu Safer i to baš uoči vašeg terenskog ispita pred polaganje prijema u organizaciju.

Na akademiji se upoznajete sa nekoliko likova, koji će u budućnosti pripadati vašoj ekipi, a sve u zavisnosti koga izaberete ili koga budete imali da birate ili da eventualno spašavate. Jaka interakcija među likovima, njihove osobine i karakterne crte će vas naterati da bukvalno zalovite nekog člana ekipe.

Tu su još i sporedni likovi

vreme, a gde to vodi, nećemo vam to vam otkriti već ćete morati sami da utvrdite. Sam izgled likova je dobar, svi su različiti i prepoznatljivi na ekranu, detaljno urađeni, a i sama igra je mešavina magije i oružja u cyber okruženju... Neprijatelji su i više nego raznovrsni, koriste drugačije cipe i stilove borbe, a variraju od raznih muva i letećih stvorenja, pa do moćnih monstura, demoni, kamiona, aviona... Što nas dovodi do grafike. Ja stručno cenim, da kada budete odgledali prvih par sekvenci i nekoliko scena (uvodna animacija, izgled akademije,

prvo prizivanje "Guardian Force"-a, a najviše sekvence povorke čarobnice Edee), nećete moći da dodete sebi... Neke animacije su tako dobro izvedene, da je moj jedini komentar bio "budževina"... I to kakva. Izgled mladih heroja više nije u karakterističnom "manga" fazonu, svi izgledaju skoro savršeno i veoma realno, pokreti su fenomenalno animirani, teksture odlične, a u nekim situacijama nećete znati da se među animacijama završila pa će te stajati par sekundi, dok ne shvatite da treba da se nastavi. Prikazi borbe su prosto neverovatni i očaravajući, sve akcije prate odlični vizuelni efekti i pravi vatromet boja.

Ipak, najjači utisak ostavljaju prizivanja "Guardian Force"-a, moćnih zaštitnika i saveznika u borbi, koji vam priskaču u pomoć i ojačavaju vas dajući vam snagu, ener-

Final Fantasy VIII  
Izdavač: Squaresoft  
Sistem: NTSC  
Žanr: RPG

PlayStation

giju i otpornost. Kada ih prizovete u borbi, sledi skoro minut animacije koja će mnoge naterati da zanele.

A tu se nalazi i prvi problem: dugačke animacije kada je borba u pitanju. Ni u meniju ne možete da isključite animacije (možete da ih ubrzate, ali to ubrzanje ne registruje ljudsko oko), koje iako savršeno izgledaju, mogu da dosade kada se zovu više puta. Stoga moram da preporučim da se trudite da što manje prizivate zaštitnike, osim ako njihova pomoć nije preko potrebna.

Na ovaj način će vam likovi brže napredovati, a samim tim će i "Guardian" - biti jači.

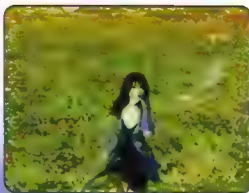
Final Fantasy obiluje i zvukom. Jedina manja zamerka je što nema digitalizovanog govora, ali ako bolje razmislite, odsustvo govora daje više prostora za odličnu priču i ocharavajuće filmske sekvence. Postoji veliki broj muzičkih tema i to za svaku situaciju, a ni efekti i zvuci u borbi nisu za bacanje.

Koliko je dana potrebno da se igra završi je suvišno pitanje. Igru možete da "preletite" za ne manje od 50-60 sati, a ako hoćete da iz partije izvučete maksimum, tu govorimo o stotinama sati zabave, kombinacija i borbe. Lično vršite uticaj kakvi će vam biti likovi. Za sve u igri postoji help i tutorial pred prvo korišćenje, pa ako se malo pomučite podešavanje magija i mogućnosti će ojačati aktere do maksimuma.

Promene u sistemu borbe su sledeće: ne postoje magijski shop - ovi, već svako može da izvlači magiju iz neprijatelja na opciju "draw", ovo pojednostavljuje koncept magije, pa ako se slučajno desi da neku magiju istrošite samo treba da naleti stvorenje koje ima magiju koja vam nedostaje. I oružje koje nosite uvek ostaje pri ruci, s tom razlikom što možete da ga nadograđujete.

Ostale opcije u borbi su da koristite standardni napad koji i nije baš tako standardan posle izvesnog vremena), da bacate magiju, koristite predmete ili da prizovete čuvara da vas čupa iz "bule".

Glavni meni u igri pozivate pritiskom na krug i tu kreće podešavanje svega i svačega. Opcija "junction" povezuje lik koji odaberete sa čuvarom koji mu daje na korišćenje moći i magije. Kada odaberete koji će "guardian" biti Vaš saveznik u borbi, oni se nalaze uvek u blizini, uči sa vama, stiče iskustvo i uči nove moći koje vas još više ojačavaju. Pomoću "guardiana" podešavate i otpornost na magije i napade, ali direktno utičete i na pulene" kojima će glavne statistike



drastično skočiti ako sve uradite kako treba.

U glavnom meniju još možete da koristite predmete koje skupljate (razne napitke, municiju, magično kamenje, časopise, parčiće monstuma koji će pomoći da se nešto unapredi), da koristite ili razmenjujete magiju među članovima.



novima ekipe, pogledate status likova, podesite GF - ove (kojim će redom šta da uče), proverite svoje mogućnosti, itd.

U igri je moguće igrati i sporednu igru sa kartama. Kar-

te na početku dobijate na akademiji, a kasnije ih dobijate i posle borbi, a služe za igranje sa NPC - ovima. I ovaj aspekt tek treba sagledati, pošto igranje karata može bitno da utiče na neke delove radnje i vašeg napretka.

Kada se realno pogleda, ovo je jedna od onih igara koja vam ne može dosaditi, jer i pored glavnog toka priče, uvek postoji nešto novo što niste pokušali ili odradili.

Najtoplije preporu-

čujemo, ne samo ljubiteljima ovog žanra i Final Fantasy serijala, već svima koji vole igre napakovane lepicima sekvencama, dobrom pričom, sjajnom grafikom i magijom. Prava bajka za sve uzraste, do sada najbolji deo celog serijala. Iako čujemo, "Squares" već priprema iznenađenje svim ljubiteljima ovog žanra...



Final Fantasy VII je na taj list najpre-  
davanijih igara u Japanu za '99 saoznao  
i, mesto sa preko 3.5 miliona primeraka



# FIGHTING 2



Ponovo Eidos. Pitam se kolika je zarada Eidos-a u prošloj 1999. godini. Setimo se samo Tomb Raider-a 4, Soul Reaver-a, Warzone 2100... nabrojane bi trajalo do sutra. E, upravo iz tog Eidos-a, stiže nam na-

stavak odlične igre - tipa "sam protiv svih". Ne, to nije još jedan FPS, već dugo očekivani Fighting Force II. Kada sam čuo da je stigao FF2 otrčao sam i pazario ovaj naslov. Usput sam pozvao i drugare da ga "testiramo". Dok sam čekao da se intro završi, prsti su mi se grčili sve dok se nije pojavio "Main menu". Počeo sam da igram i na moje zaprepašćenje - ne postoji opcija za dva igrača. Malo je falilo da disk završi u kanti (šala), ali nešto mi je govorilo da ipak odigram nekoliko nivoa (čisto radi utiska).

Posle jednog razočaranja usledilo je i drugo, možete izabrati (tj. morate) samo jednog lik: Hawk Manson-a. Iz prvog dela Hawk je pripadnik specijalne grupe SI-Corps, posle podele i pobune Hawk je jedini preostali pripadnik. Negativci su zauzeli sve glavne svetske kompanije za proizvodnju oružja. Pritom su razvili i visoku tehnologiju. I sada je red na Hawk-a da zavede malo red. Pozadinska priča je veoma dobra, zar ne? Moram pomenuti da se sve ovo događa u budućnosti, a Hawk je podvrgnut posebnoj genetskoj terapiji koja mu omogućava... Otkrijte sami.

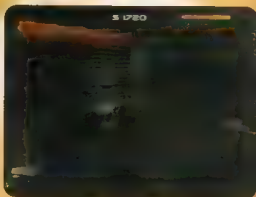
Mišljenja su bila podeljena posle nekoliko odigranih nivoa, a ja sam se pitao: "Zar je igra koja se igrala u svim CD klubovima 24 sata dnevno, mogla da doživi nastavak bez multiplayer-a?" To je i najveća mana igre, ali ima ih još. Nivoi kojih ima oko 20 su predugački, obično se svode na pronalaženje ključa koji se nalazi na kraju jednog dela i vraćanje do vrata potpuno drugim putem (a opet treba gomila kartica). Usput ćete otkrivati i tajne prolaze (treba ih obići), i opet, oni nisu kratki itd... shvatćete. Ali ono što moram napomenuti je da su se programeri zaista potrudili da Fighting Force II bude pun prednosti.

1. Razvijen je potpuno nov 3D-Engin, koji omogućava visok broj frejmova. Kao kod još nekih igara, crpi maksimum iz konzole, što je za svaku pohvalu. Grafika je zaista odlična. Likovi se sastoje

od velikog broja poligona, a pozadina i okolina su puni detalja i dobro animirani.

2. Svetlosni efekti su odlični. Eksplozije su retke ali su zaista lepe, pogotovo ako idu jedna iza druge. Ukoliko uđete u neku prostoriju gde postoji samo jedan izvor svetlosti, vaš lik će biti obasjan sa te strane. Ukoliko su tu dva izvora lako ćete uočiti razliku.

Zvuci su vrlo dobro urađeni. Ne mogu a da ne navedem primer kada sam se našao u ogromnom hangaru. Vrata su se polako otvarala, a dva loša momka su mi prilazila sa leđa. Ono što me je iznenadilo je da sam (osim koraka) čuo kako oni dišu?! Posle svakog ispaljenog metka čuće se veoma realističan zvuk pada čaure na zemlju. Ukoliko zadobijete udarac (ne, Hawk neće opsovati) čućete kako će vaš lik negodovali, uz malo prolivene krvi po podu. Na putu do vašeg cilja imaćete na raspolaganju više od 20 vrsta oružja: što vatrenog, što hladnog. Dobra vest je da sada možete poneti više oružja, osim samo jednog u prvom delu. Takođe, svako oružje traje određeno vreme, tj. možete ga nositi sve dok se ono ne istroši (nestane metaka, ili se polomi). Ukoliko ste mislili da je Hawk pokretni arsenal, grdno ste se prevarili. Kao i u Tomb Raideru imate mali inventar, ali u njega možete da stavite vrlo malo oružja. Naime, na leđa može da stane samo jedno oružje (a većina "lepog" oružja ide na leđa), u rukama se može takođe naći samo jedno oružje; imate dve futrole za pištole, mesto



za nož i bombe (koje su standardno oružje) i to je sve. Nije da se žalim, ipak je to poboljšanje u odnosu na prvi deo, ali s obzirom da imate preko 20 vrsta oružja, to je mali broj (sva sreća da se oružja brzo troše).

Što se tiče inteligencije vaših protivnika, oni se ponekad ponašaju veoma pametno, a ponekad vrlo glupo. Zamislite sliku vas i gomile protivnika. Umes



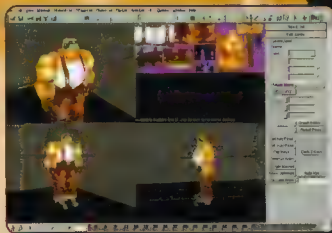




to da napadaju u grupi, napadaće vas jedan po jedan (po principu izvlačenja slamčice). Ponekad ćete se naći oči u oči sa protivnikom, a on će čekati bukvalno zaleđen (verovatno preplašen od straha) da mu vi prebrojite zube. Ali ako ste mislili da ćete s lakoćom preći celu igru, moraću da vas razočaram. U igri postoji oko 50 vrsta neprijatelja (uključujući "bosove"), a neki od njih (uglavnom posle 5 nivoa) neće čekati da ih vi izudarte već će vam zadavati ogromne glavobolje.



Kamera je takođe u stilu Tomb Raidera, uvek je iza leđa. Na nju ne mogu da se požalim, jer je stvarno dobro urađena, i neće vam zadavati nikakve probleme. Ukoliko želite da preciznije gadate protivnika, recimo pištoljem (ili snajperom na veću daljinu) to vam je omogućeno tako što ćete pucati iz prvog lica (držanjem R1 dugmeta). I tako igram ja ovaj Fighting Force II i odjednom se zapitam kakva je muzika. Iako nisam preterano muzikalan, zabrinuo sam se što ne čujem muziku. I tako pojačam ton "do daske", usput popuca i nekoliko prozora, ali ništa. Muzike u toku igre nema, prisutna je samo u "IN game" meniju. Iako Fighting Force II ima ozbiljnih problema sa multiplayerom (ček, ček pa nema multiplayer), iako su nivo predugački, svima onima koji su voleli da igraju prethodni dio, nastavak će se bez sumnje svideti.



BREAMCAST (NOVA KONZOLA)  
2 PADA + INTERNET MODEM + DEMO  
4 GARANCIJA 3 MESECA

599!!!

# VIDEO GAMES STUDIO DUH

VIDEO CD FILMOVI  
KOLICNI I DOMI CARD, PLATINUM  
VIDEO I DVD PLAYSTATION  
PREVEDEN IZBOR OD POKO 100 NASLOVA  
IZLOZBE I PROJEKCI  
DVD FILMOVI PREVEDENI  
POSUDAJ STACIONARNO DVD POKO 100 NASLOVA  
POSUDAJTE BESPLATAN KATALOG

TELEFONI: 037/39979 - 35467 - 063/806 3 811  
DUH GAMES  
DOLJINSKA 11A - IVANOVIĆA SPANCA 31  
KRUMOLJEVAC  
SVUKOBI, SA DEMO POŠTOM  
POSUDAJTE BESPLATAN KATALOG

POSUDAJTE KATALOG  
PREKO 1500  
POSUDAJTE BESPLATAN KATALOG  
POSUDAJTE BESPLATAN KATALOG

DODACI: MEMO CARD,  
MOVIE CARD - dodatak za gledanje filmova  
ACTION REPLAY, RF UNIT MODULATOR  
N-PAL KONVERTER  
KOMPLETAN SERVIS PLAYSTATIONA  
POSUDAJTE BESPLATAN KATALOG

MP3 MUZIKA - KOMPILACIJE  
(VELIKI IZBOR)

OVLASĆENI ZASTUPNIK ZA  
KRUMOLJEVAC  
ZA PRODAJU CASOMISA "BONUS"



# VIGILANTE 8 2nd OFFENSE

Kada se Vigilante 8 pojavio na Playstation-u, došao je samo sa jednom namernom - da bude bolji od svih ostalih vožnji na ovom sistemu. Sa dobrom fizikom vožnje i preciznim upravljanjem, izuzetnom grafičkom i zvukom, skoro da je tako i bilo.

Vožnja sa pucanjem kao žanr opisuje samu sebe. Za one koji žele i neku priču, dobiće i to uz ostatak zašale. Zaista, koga zanima zaplet kad vozi El Guerra sa bazukom prikačenom na krovu? Srž igre je u pucanju i razmeštanju svaga i vačege. I VS 2 se vrlo do



je, jer se u vožnji prsto oseća težina i karakteristika određenog vozila.

Kao posledica svih poboljšanja igra je još avet sjajna. Sve eksplodira kao u holivudskim filmovima, a efekti su sforisani do maksimuma: talasici na površinama vode, efekat odbijanja svetlosti na sočivu kamere i sl. Rezolucija je povećana i teksture su detaljnije, ali ovi poboljšani detalji pomalo preopterećuju sistem. Ovoga puta grafika ima malo više mana nego ranije, frame-rate nikada ne pada ispod dozvoljenog, ali ce la igra izgleda sjajno kad se malo naviknete, jer Luxoflex gura Playstation preko njegovih 32-bitnih granica.

Što se tiče zvuka, imamo ponovo funkcionalni sa istaknutim detaljima poput remixa tokate i fuge u D molu, Latino dancu, i nezbežni disco. Melodije se ne ponavljaju, a sledeća pesma počinje vrlo brzo na završetku prethodne.

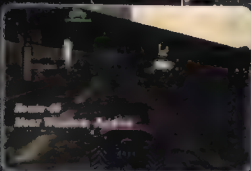
Efekti gužvanja metala su odlični, sa vrlo dobrim i diferenciranim zvucima svakog motora pojedinačno. Naravno, ako uspete da čujete zvuk motora usred haosa i razaranja oko vas. Bombe, rakete, projektili, mitraljezi imaju adekvatno zastrašujući zvuk, mada u poređenju sa onim što smo viđali mi imali prilike da čujemo i nisu tako strašni.

Uprkos svojim reanimacijama, VS je ponovo vrlo zabavan. Gameplay je više izbalansiran, a i novi automobili su sjajni. Još jedna stvar koju treba uzeti u razmatranje je koliko Playstation verzija ove igre zaostaje za drugim sistemima. Nintendo 64 i Dreamcast verzije, iako takođe neke vršene, su toliko grafički superiorne, da moram da vam preporučim da prvo pogledate verzije za te sisteme. Luxoflex i Activision koriste sve Playstation-ove rezove ali na momente jednostavno ne mogu da dostignu razliku u tehn

dverskoj moći.



mo drži zadane teme. Nema većin razlika između Vigilante 8: Second Offense i njegovog prethodnika, samo više onoga što je i prvi deo činilo sjajnim. Osamnaest vozila ovog puta, u poređenju sa 12 u prvom delu, ali samo 12 nivoa (dva manje nego prošle godine). Međutim, nivoi su veći i sadrže više skrivenih i Bonus nivoa, kao što su bob spust i ski skokovi u snežnom nivou. Sami zadaci za svaki nivo nisu baš logični niti precizni, ali uz malo više truda mogu se savladati. Na primer zadatak je da se zaštiti određen objekat a na nivou ima bezbroj sličnih objekata, tako da je teško oceniti koji je u pitanju. Upravljanje je po svim zakonima fizike, što je zaista za pohva



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	88%
4.5	4.0	4.5	4.5	

Ime: Vigilante 8 2nd Offense  
Izdavač: Activision  
Sistem: NTSC  
Žanr: Pucanje / Automobili



# F1 WORLD GRAND PRIX

P. Tepšić, M. i U. Zečević



Posle Psynosis-a i njihove uspešne Formule 99 i Eidos je pokušao da se izbori za svoje mesto na tržištu simulacija Formule 1.

Posle Intro-a koji vam nabija adrenalin u krvi i koji vas priprema da osetite vrelinu asfalta i miris nagorelih guma, sledi igra koja vas smiruje i lagano spušta na zemlju. Igru možete igrati u dva moda: arkađnom i kao simulaciju. Izbor dakle postoji, mada je akcenat stavljen na arkađni deo.

Sva poznata (i manje poznata) imena timova i vozača iz prethodne sezone su tu. U igri postoji opcija u kojoj možete saznati informacije o timovima kao što su: istorijat, broj zaposlenih, koje godine je tim startovao u formuli... U okviru ove opcije saznate i dimenzije bolida, kao i tehničke karakteristike motora. Pored ovih, postoje i podaci o vozačima formule 1 (datum rođenja, početak karijere, broj pobeda, broj osvojenih titula i dr.).

Pre trke je moguće podešavati bolid formule 1 izbojnom guma za suve i vlažne vremenske uslove, pode-

u framerate-u su verovatno posledica korišćenja lošeg engine-a. Da bi postigli neki osećaj brzine treba koristiti pogled iz bolida, koji donekle dočarava efekat brzine formule 1, ali znatno otežava upravljanje bolidom i snalaženje na stazi. Što se tiče samog ponašanja formule na stazi, tu je situacija nešto bolja. Iako je igra urađena u arkađnom maniru, bolidi se dosta realno ponašaju, podrazumevajući proklizavanje, zanošenja, itd. (tako da baš nećete moći da ulazite u krivinu sa 300 km/h). Oštećenja formule nisu realno urađena, pa ćete morati dobro da se potrudite da nešto uništite (što u neku ruku i nije tako loše). Veštačka inteligencija protivničkih formula se može podesiti od amaterskog do profesionalnog nivoa, pa trku možete podesiti prema vašim trenutnim sposobnostima.

Replay opcija postoji. Pomoću nekoliko kamera možete posmatrati deo staze koji ste odvozili kao i replay cele trke. Dobra osobina ove opcije je što u njoj možete izabrati kameru (koju u toku trke ne možete birati) i sa takvim pogledom nastaviti vožnju trke. Naročito je interesantan pogled iz satelita, kada igra dobija novu dimenziju i pomalo podseća na legendarni MicroMachines.

Zvuk formule je dobro urađen i stvara utisak da vozite besnu mašinu koju ćete teškom mukom ukrotiti. Muzika koju možete slušati u toku trke je odrađena u tehnološki i lepo zvuči, mada baš ne odgovara ovom tipu igara koji prosto vapi za nekom žestokom rok muzikom koja bi dodatno potpaljivala i razbuktavala zvuk vaše ljute formule. Još jedna stvar koja nedostaje kada je u pitanju zvuk je to što u igri ne postoji komentator koji bi pratio i opisivao trku, te se stiče utisak da vam nešto nedostaje.

F1 World Grand Prix predstavlja prosečnu igru u ovom žanru koju možemo preporučiti samo zagnanim ljubiteljima najluđeg i najbržeg cirkusa na svetu. Ostalim igračima preporučujemo Psynosis-ovu Formulu '99 koja po pitanju ukupnog užitka u vožnji formule predstavlja bolji izbor. ■



šavanjem tvrdoće vešanja, hoda menjača, podešavanjem ugla krilca i zakrilca, određivanjem jačine kočnica i time postići optimalno ponašanje bolida na odabranoj stazi. Biranje vremenskih uslova takođe postoji i taj izbor se svodi na biranje suvog i kišovitog vremena.

Posle svih podešavanja opcija krećete sa trkom. Kada ugledate svoju formulu na stazi sledi jedno blago razočarenje. Iako bolidi izgledaju dobro i zaista liče na prave formule, sama staza i sve oko nje izgleda siromašno, nedorađeno i neprecizno, što odaje utisak da su programeri zbrzali i trajlavo odradili svoj posao. Na žalost, to nije jedina mana po pitanju grafike u ovoj igri. Osećaj brzine nije verno prenešen, čemu doprinosi problem sa framerate-om (koji varira od solidnog do veoma lošeg), što rezultira veoma neprijatnim usponjenjima koja mogu da zasmetaju. Ove oscilacije

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	3.5	4.5

76%



F1 World Grand Prix  
Eidos  
PAL  
Svetski i formule 1  
izdavač  
distributer  
PlayStation

bonus





# TOY STORY 2



Ubrzo po pojavljivanju filma iz radionice "Disney Interactive"-a, na konzole stiže nastavak popularne "Priče o igračkama". Igra prati radnju filma: kauboj Vudi je kidnapovan i uskoro će biti prodat japanskim kolekcionarima. Naravno, tu je njegova družina igračaka vođena nadmenim Buzz Lightyear-om koja kreće u misiju spasavanja. Kao što ste i očekivali, vi vodite Bazu

gučava kretanje, pa se lako može dogoditi da bude pogođen. Naš junak se može verati uz konopac, hvatati za ivice i gurati predmete kako bi improvizovao most do nedostupnog ili previsokog mesta. Svi bosovi imaju slabu tačku koju treba otkriti i lukavo iskoristiti, a pritom izbegavati glavonjine napade. Na svakom trećem nivou sledi "malo"

koji uz pomoć prijatelja dolazi do kuće kolekcionara i prisrkaće svom prijatelju Vudiju u pomoć.

Svi nivoi su načičkani neprijateljski nastrojenim igračkama (čijom se eliminacijom dobijaju novčići), ali tu su i prijatelji od kojih, ako im pomognete, dobijate žeton "Pizza Planet"-a, koji služi za prelazak nivoa. Zadaci koje postavljaju Bazovi prijatelji nisuimalo naivni. Kasici-prasici treba doneti 50 novčića,

Naredniku pronaći izgubljene vojnike, Gospodinu Krompirku naći deo tela koji mu nedostaje... Po uspešnom završetku zadatka, prijatelj će vam dati žetoni, a Krompirko će otvoriti neku od plavih kutija razbacanih po prethodnim nivoima, koje sadrže neki dodatak potreban u tekućem nivou.

Dodaci su genijalni. Otkakoenošću se izdvajaju rošue na raketni pogon u kojima Baz (u stilu Pere Kojota) treba da pobedi bagu u trci sa preprekama. Od pokreta, Baz koristi "Double Jump" (dupli skok uz pomoć krila na ledima); "Tornado Spin" (tornado vrteška). Dužim pritiskom na taster se povećava vreme vrtenja, ali i verovatnoća da se Bazu zavrti u glavi, kada postaje lak plen. "Stomp" (gaženje) je potez koji se izvodi kombinacijom tastera za skok i tornado vrtešku i za efekat ima viši skok ako "stompujete" feder na kauču, ili prilično jak napad na neprijatelja.

Bazovo glavno oružje je njegov moćni laser, koji nosi implementiran u podlaktici i čija se snaga akumulira dužim držanjem tastera za pucanje. Pogled (inače iza Bazovih leđa) se može prebaciti u Bazov skafander što olakšava nišanjeje pokretnijih meta, ali onemo-

teži glavonji, koji predstavlja glavnog negativca za predeno područje. U slučaju pogibije nastavljate sa mesta na kome ste izdahnuli, a Bazu je podareno pet života, što je uz dodatne živote na koje ćete naletati u toku igre više nego dovoljno za uspešno okončanje avanture. Razbacani po nivoima se nalaze: razorni laser (koji treba štedljivo upotrebljavati jer mu je municija ograničena), baterije, koje imaju funkciju obnavljanja energije, i novčići koje možete nositi Kasici-prasici ili ih skupiti 100 za ekstra život.

Grafika je veoma dobro urađena! Veliki broj lepo ukomponovanih boja i tekstura uz prisustvo velikog broja poligona predstavljaju pravi mali crtani film. Kamera nije revolucionarna, ali je korektno odrađena i nudi izbor između pasivne (koja lelujao oko i otežava igranje) i aktivne (koja se stalno "trudi" da dođe Bazu iza leđa). Muzika je u stilu Looney Toons crtača i svojom veselošću odgovara šarenom ambijentu. Zvučni efekti su zadovoljavajućeg kvaliteta i odgovaraju platformskoj igri namenjenoj deci (zvuci skakanja, pucanja, karakterističan glas za svakog od likova, Bazovi komentari, itd.).

Uprkos svojoj tematici, Toy Story 2 nije baš primeren mlađim naraštajima zbog svoje težine koja može da iritira i starije i iskusnije igrače (glavonje na kasnijim nivoima su preteške, snalaženje u 3D prostoru je otežano...). U svakom slučaju, ako volite platformske igre i volite da rešite po neki jednostavan logički problem, a usput imate viška volje i živaca, trk po Toy Story 2 da pomognete Vudiju. ■

1 igračnik

Memorijalni kartice  
1. nivo

Realizacija  
Interactiva funkcija

Toy Story  
Adventures  
PAL / NTSC  
Platforme

Izveo:  
Izdavač:  
Svojom  
Žanr:



zvuč	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	4.0	3.5



# NHL CHAMPIONSHIP

veoma teško postići

Postizanje golova prepustićemo vašoj mašti i kreativnosti na terenu, a mi ćemo se osvrnuti na još neke vrlo važne stvari u ovoj igri.

Pravila su urađena tako da možete igrati bez offside-a, bez isključenja, bez icing-a (ispucavanje) ili dodavanja paka preko dve linije, ali to onda baš i nije neki hokej. Potrudite se da od samog početka igrate hokej po pravilima igre, jer će vam to u kasnijem igranju biti korisno. Jedna od mana u pravilima je to što sudija neće svirati buili u slučaju da ne vidi pak (osim kada se on nalazi u golmanovoj rukavici). Postoji mogućnost da namestite da vam golman bude manualni, što će vam u prvo vreme zadavati dosta nepritika.

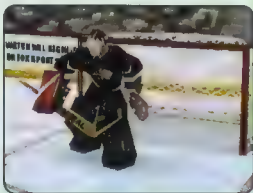
Kretanje igrača je urađeno dobro, "sa inercijom, proklizavanjem i svim ostalim neophodnim elementima. Veštačka inteligencija igrača je na veoma visokom nivou. Ofsajdi su isključeni, osim ako ih sami napravite. Pokreti igrača u odbrani su, u najmanju ruku simpatični, jer su realni i može vam se vrlo lako desiti da napravite bodycheck u prazno, a protivnik to iskoristi i postigne gol. Jedna od mana NHL-a 2000 jeste nepostojanje kontrole za šut iz zgloba (wrist shot) i kontrole za puck - check u odbrani. Pošto smo mi čuvena hokejaška nacija, kako na ledu, tako i na travi (ha, ha, ha) objasnimo to na primeru FIFA 2000. To bi bilo kao da u fudbalu nemate Conservative Tackle (start na loptu), već samo aggressive tackle (start na loptu i igrača) i kao da nemate mogućnost da protivničkog golmana savladate šutem po zemlji. Komentaristi su dobri, veoma dinamični i raznovrsni, ali ipak šematski.

Prilikom postizanja lepih golova čućete komentatora koji prosto urla, dok se recimo prilikom bulija sve smiruje. Publika je takođe veoma verodostojno urađena i "zna da ceni" prave poteze na terenu. ■

Dočekali smo najnoviju "bebu" EA Sports porodice - NHL 2000. Definitivno posle NHL-a Bret Hull-a (pravi igrači će se setiti), koji je izašao još 1995., zadovoljiće hokejaške i ostale sportske "sladokusce". Zašto tako mislim shvatićete kada disk sa natpisom NHL 2000 i likom Johna McLaira ubacite u svoju konzolu... I izbacite ga dve nedelje kasnije, uz obrazloženje da vas bole prsti ili još gore, da ste posle naporan sezone u finalu PLAY OFF-a izgubili od Colorado Avalanches-a, golom Sakica u produžetku sedme utakmice.

Igra je veoma dinamična, setite li se hokeja u pitanju. Uvod tj. intro je pun tempa. Osim najlepših poteza u nekoliko prošlih sezona, koji su iskadrirani kao u najboljim filmovima, tu je i komentar Čarlija Adamsa, Dinamična muzika je, na žalost, ograničena mogućnostima Sony Playstation-a, pa se čuje delimično isprekidano. Posle intro-a odaberete nekoliko opcija, svoju ekipu (toplo preporučujem Detroit ili Colorado) i protivnika. Prvo ćete pogledati dvoranu u kojoj se igra (ako ste uzeli Detroit, biće to Auburn Hills Arena), zatim ćete poslušati američku himnu u nekom od crnačkih izvođenja, komentator će poželeti "dobro veče" poklonicima najbrže igre na svetu i predstaviti startne postavbe oba tima. Zatim se selite na centar, sudija baca pak i... Kreće "ludnica" na ledu. S obzirom na to da kontrole i nisu naročito komplikovane, već posle nekoliko minuta možete očekivati pravi hokej i početi da smišljate akcije, al' ne leži vraže! Golova nema? Pa, naravno da ih nema, jer je NHL 2000 veoma realan hokej, pa nije lako postići gol. Vaša premijera na ledu završiće se verovatno porazom od 1:0 ili u boljoj varijanti sa 0:0. Nemojte se razočarati ako na kraju utakmice pogledate statistiku i shvatite da ste šutirali

očajnih 15/0, jer je kao i u pravom hokeju pogodak je



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	3.5	4.0	4.0

73%



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

NHL Championship 2000

Fox Sports

PAL

Simulacija hokeja

line:

izdavač:

System:

žanr:



PlayStation



# MEDAL OF HONOR

Izkuštava stvarno da iz Electronic Arts-a dolaze takvi hitovi. Još ako vam kažem da su im se na ovom projektu pridružili momci iz Dreamworks Interactiva, odmah znamo da je igra hit. Moram napomenuti da je ova igra u stranim časopisima ocenjena najvišom ocenom. Iako vas mnoge pucačke igre stavljaju u budućnost, Medal of Honor vas naprotiv vraća u prošlost, preciznije u doba Drugog svetskog rata. Vi ste u ulozi Jimmy-a Patterson-a, vojnika (čitaj: specijalca) koji je poslat iza neprijateljskih redova da odobri svoju zemlju i da zasluži medalju časti.

Ukoliko pomislite da je ovo još jedan klasični Wolfenstein-a, reći ću vam: I da i ne. Medal of Honor nema nikakve veze sa pomenutom igrom, a ipak imaju nešto zajedničko - poubijati sve Nemce koji vam se nađu na putu. Igra ima neverovatan engine. Grafika crpi maksimum iz konzole. Teksture su obilato prisutne, ne talasaju se, a detaljnost je dovedena do realističnosti. Svetla i svetlosni efekti su apsolutno savršeni. Nikada nećete hodati po mračnim hodnicima, a eksplozije (kojih zaista ima mnogo) su takođe dovedene do realizma. Naime, kada bacite bombu, ona, (osim što eksplodira) ostavlja izvesnu količinu dima, koji će se razilaziti polako ili brzo u zavisnosti od toga da li ste na otvorenom ili ste u nekoj prostoriji (što se odražava na vidljivost). Ono što me je iznenadilo je da, kada sam pokušao da se potpišem na zid, rupe od metaka nisu bile iste veličine. To je baš lepo i interesantno, ali ne pokušavajte da se potpišete bazukom.

Zvuci su fenomenalni (ponekad mi ponestane reči u superlativu da opišem ovu igru), kao i muzika. Ukoliko se šunjate a protivnik postavlja zasedu, unapred ćete čuti dijalog dva Nemca (na nemačkom) ako ste u blizini. Takođe ćete čuti kako laje pas, pa čak i kako Nemac pali svom kolegi cigaretu?!). Svako en-

je ostavlja dugački znak pri palenju, a ščepci i loke čaure padaju i kako se zid obrušava kada ga razvučite bazukom. Muzika je instrumentalna, noću tužiti reči u opisivanju, ali moram reći da se neće dešavati da se jedna muzička tema ponavlja više puta u toku nivoa.

Igra počinje 1944, a Nemce ćete tamaniti kao sa nivoa koji su podeljeni u 7 misija. Susrećete se sa raznim vrstama protivnika, najčešće sa običnim Soldatom, dok ćete se sa momcima iz Gestapo-a susre-



ti ređe. Takođe su prisutni i oficiri, kapetani i svi protivnici ima različitu uniformu. Dok sam Nemce tražio na gomilu, nisam ni stigao da "ohladim" cev mitraljeza, a njegovo telo je nestalo. Nisam primetio ni kap krvi, ali to je opravdano (igra bi gubila frejmove). Ovo je ujedno i najveća mana igre.

Što se tiče AI-a, reći ću i to da su protivnici zaista pametni. Ukoliko ste mislili da ćete ići i slagati ih na gomilu, prevarli ste se. Kada ih pogodite u ruku ispušćite oružje (korišćen je Hit-Lock sistem, ili "po sepi-ski" - gde te pogode tu se hvataš), otrčati iza ugla i tamo od kolege pozajmiti bombu. Ukoliko ih oborite, a pritom ispušite oružje, na sve načine će pokušati da ga se domognu, a ukoliko imate jače oružje, pokušati da pobegnu. Iznenadilo me je da kada sam bombu bacio blizu Nemca on je usko i vratio mi je. Ponekad će pokušati i da bombu šunja ali tu je zid i shvatite... Ukoliko imate sreće, pa naletite na trojicu ili četvoricu, a pritom uspete da ranite jednog, ost-



Medal of Honor

Electronic Arts

PAL / NTSC

Pucačina iz prvog lica

Ime:

Izdavač:

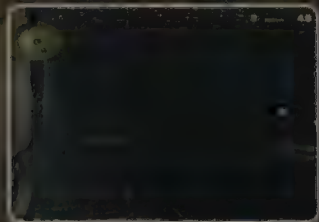
Sistem:

Žanr:





...a jedan Nemač će pokrivati drugog vatrom da ovaj bacio bombu. Al me je zaista šokirao, jer me smatrate za Rambo-a igrajte na Hard. Druga ima oko 12 različitih vrsta - od pištolja do mitraljeza, a vatrena moć svakog je poluujednačena. Jedno mi nije jasno kako jedan Nemač može da izdrži i metaka iz puške i tek onda padne, a sa 2 metka iz pištolja pada kao sveća. Ukoliko nađete mitraljesko gnezdo, lepa vest je da municije za ovaj mitraljez vrate baroknačno, još samo kada bi mogli da ga ponese sa sobom. Puno više misije (nivoa) deluje



...i laka za stalniškom. Od nje će i završiti osamostalno dobijate za upravo završenu misiju. Lično sam "pusturao" po stansukama igre i našao na informaciju da rekord drži čovek koji je ispalio 4696 metaka, od toga 196 u glavu, uz procenat od 30%. Impresivno. Obene su excellent (najbolje), very good i average (najlošije).

Po pokretanju ove igre video sign odličan (nitro 3D animacija, crno-bele slike Drugog svetskog rata), a po završetku Intro-a i main menu. Glavni meni je u soba sa 3D likovima (general i pukovnik). Kada kursorom pomerate svetlosni marker ka opciji, lampo će obasjati opcije, a vi ćete videti u gornjem levom uglu šta ste izabrali. Vio vešto osmišljeno.

Šta se multiplayer-a tiče, priče se lično ču. Model od Honour skinuti sa trona Quake 2 (samo na PS). Možete izabrati koji ćete lik da birate (uniforme), koji vrste oružja ćete nositi i gde će biti vaš okrišaj. Kada počnete, sve što sam naveo ranije važi i za multiplayer osim što nećete loviti grupu Nemača već svog druga.

Kontrole su lake i nećete kombinovati tastere. Preporučujem da igrate na analognoj jer je lakše za igru. Vibracije su odlične. Npr. vibriraće kada vas neko pogodi, različito će vibrirati u zavisnosti kojim oružjem vas gađaju.

Nema šta, igra je sjajna. Sigurno da bi svi ljubitelji FPS trebalo da nabave ovu igru. Oni koji to nisu, ili pak nemaju ovu igru a vole pušćake igre neka je nabave što pre. ■



prvi YU časopis o Internetu

# Internet

[www.ogledalo.co.yu](http://www.ogledalo.co.yu)

NOVOSTI

INTERVJUI

NET IGRE

WEB DESIGN

WEB SAJTOVI

SOFTWARE

HARDWARE

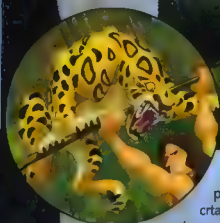


## Game



Disney

# TARZAN



Iz Diznijiye interaktivne kompanije dolazi nam igra rađena po crtanom filmu Tarzan, koji je do nedavno punio bioskope i izazivao veliku pažnju kod mlađe populacije. Kao i većina drugih Diznijiye video igara i ova je pretežno namenjena mladim igračima, uglavnom zbog svoje tematike. Čim pokrenete intro, koji se sastoji od isečaka iz crtanog filma, zadivite vas odlična afro muzika koja prati ne samo intro, već čitavu igru, i znatno doprinosi poboljšanju atmosfere. Posle intro-a pojavice vam se simpatičan čičica, koji će prokomentarisati svaku vašu odluku koja se tiče promena opcija pre početka igre. Tu se nalazi i jedna veoma zanimljiva mogućnost gledanja crtanog filma, čije delove možete dobiti sakupljanjem razbacanih slova na svakom nivou. Ako ste vredni možete sakupiti gotovo ceo crtani film. Super, zar ne?

Po startovanju prvog nivoa neizbežna reakcija je: "Uf, još jedan Donkey Kong". Da, Tarzan je po grafici i načinu izvođenja gotovo identičan starom klasiku. Grafika je 2D i super izgleda. Korišćeno je nekoliko pozadina (postavljene su jedna ispred druge), tako da prilikom kretanja i promene ugla kamere imate lažan utisak da je

igra 3D. Pozadina, Tarzan i likovi koje srećete su veoma lepo i jasno nacrtani i uklopljeni u jednu celinu. Boje su lepe i vesele, a preovlađuju zelena i braon. Igra se sastoji iz dva dela: prvog u kome je Tarzan još mali (prva tri četvrti nivoa), i drugog dela u kome je Tarzan mladić (ostatak igre). Poslednja toga što su ga odgajili majmuni (ako se ne sećate pišće) je njegovo kretanje četvoronoške i sposobnost penjanja po drveću,

lijanama i sl. Na svom putu kroz džunglu vi ćete skakati, ljuljati se na lijanama, spuštati niz vodopad, jahati razne životinje, i izvoditi ostale vratolomije. Da bi uvežbali sve te pokrete prvi nivo je napravljen kao neka vrsta tutorial nivoa, jer se sa vama nalazi i jedan majmunić čija je svrha da vam govori šta treba uraditi na određenom mestu. Tu su i novčići koje treba pokupiti da biste dobili



1 igrač

Minutalno vreme 1 blok

Analogni kontroler

Interaktivna funkcija

Tarzan  
Izdavač: Disney Interactive  
PAL / NTSC  
Sistem: PlayStation  
Platforma



# Disney's Tarzan

... dodatne živote, kao i bonus nivou u kojima se nalaze najveća količina već pomenutih novčića.

Osim u ulozi Tarzana, borit ćete se i u ulozi devojke i majmuna protiv mnogobrojnih različitih neprijatelja, od žaba i ptica preko veverica i rakuna do geparda i tigra. Kao pomagala u tim sukobima koristit ćete široku lepezu vočki, a na kasnijim nivoima koplje i nožić. Zanimljivo se može uputiti na račun ponavljanja nivoa. Autori su verovatno u nedostatku mašte napravili nekoliko nivoa koji međusobno jako liče. Neki liče na nivo iz drugih Disneyjevih igara. Na primer nivo "Stampede" neverovatno podseća na nivo sa stampedom iz

igre "Lion King" koju pamtimo još sa Sege. No, pošto ne postoji verzija potične igre za Sony PlayStation, autorima možemo oprostiti na ovoj grešci, a što se tiče sličnih nivoa unutar samog "Tarzana" to se može opravdati činjenicom da je igra pravi glavni razlog za mlade igrače, za koje bi veći broj veoma različitih i komplikovanih nivoa bio težak za savladavanje. Ova igra bi zbog svojih kvaliteta svakako morala naći svoje mesto kod zaljubljenika u platformne igre i kod mlade populacije igrača.

| zvuk   | grafika   | igrivost  | atmosfera   |
|--|---|---|---|
|  |  |  |  |
| 4.5  | 4.5   | 4.5   | 4.5   |

84%



SUPERCROSS  
2000

Sportovi koje Amerikanci vole: ragbi, bejzbol, borbe kečera i sl., ostatku sveta su čudni. Jedan od takvih sportova je i Supercross takmičenje. Vešti, ali i opasni vozači, gumama svih kroseva preoravaju blatnjave terene ogromnih stadiona širom Amerike, uz oduševljeno bodrenje svojih obožavalaca. Sve veću popularnost Supercrossa u Americi "EA Sports" je iskoristio da baš simulacijom ovog sporta okuša sreću u prilično konkurentnom žanru auto-moto trka. Možete se oprobati u trkama ili izvođenju akrobacija s motorciklom. Možete izvoziti jednu trku ili čitavu sezonu (16 trka), za šta vam je na raspolaganju dvadesetak najboljih vozača krosera. Opcija za kreiranje igrača je siromašna i obuhvata samo izbor imena i broja na leđima vozača. Ako vozite pojedinačnu trku, izaberite jedan od 14 ponuđenih amaterskih i takmičarskih stadiona. Sve osobine vozača, motorcikala i staza, kao i izgled stadiona verno su preneseni, što je odlika i drugih simulacija "EA Sportsa". Same trke su zanimljive i dinamične, ali ambijent (isključivo zemljani tereni) brzo postaje monoton, pogotovo ako želite da odvozate čitavu sezonu. Upravljanje makinom mnogo je lakše sa analognim kontrolerom zbog mnogobrojnih ostrih krivina. Pored ovog vozačkog umeća možete koristiti i druga sredstva u borbi za prvo mesto. Možete rećima "slučajno" srušiti protivnika sa motora, a da ne dobijete žuti karton zbog grubog starta. Ako od trka više volite egzibicionu vožnju okušajte se u FREESTYLE takmičenju. U ovoj disciplini potrebno je izvesti što više akrobacija, a ipak tom se ocenjuje stil, težina akrobacije i visina skoka s motorciklom. Umetnički padovi se ne boduju, pa se trudite da ih izbegavate. Realističnost i grafika su glavni aduti ove igre dok je zvuk na momente iritirajući. Za pravljenje zvučnih efekata kao da su poslužili kućni aparati: publika se oglašava neput fena za kosu, a ponekad ćete imati utisak da vozite mljin za kafu na dva točka, a ne ležnu mašinu od 250 kubika. Nešto je bolji utisak sa mašinom od 400 kubika, koja prilično lepo prede. Za razliku od zvučnih efekata muzika je dobra, kao i komentatori koji prate svaki zanimljiv detalj trke. "Supercross 2000" kao i auto-moto prvenac "EA Sportsa": "Superbike World Championship" najavili su sve ozbiljniji prodor ove renomirane izdavačke kuće u svet moto sportova. Da li će ove igre pomutiti slavu hitovima "EA Sportsa" (NBA Live, FIFA,...) ostaje da se vidi, a mi to ostavljamo vama da odlučite!



| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera |
|------|---------|----------|-----------|
| 3.0  | 4.0     | 4.5      | 4.0       |

70%

Supercross 2000  
EA Sports  
PAL / NTSC  
Moto-trke

Igrač:  
Izdavač:  
Sistem:  
Žanr:

PlayStation

# PRO-PINBALL FANTASTIC JOURNEY

Miloš Marković



Dobro se sećam dana kada nisam izlazio iz lokalne "fliperane". Takođe, sama pomisao na potrošen novac stvara ogromnu glavobolju. No, šalu na stranu, "z Empire Interactiv-a nam stiže treći nastavak (odnosno treća tabla) legendarnog Pro Pinball-a, pod nazivom Fantastic Journey. Dok ste u prvom delu doživeli vremenski šok, u drugom delu vozili taksi po celoj Americi, treći će vas povesti na put kroz svemir i na dno okeana. Drugi deo smo čekali 6 meseci a odnosu na PC, ali je treći deo stigao samo 3 meseca nakon drugog.

Šta su momci iz Empire-a uspeali da promene u odnosu na drugi deo? Mnogo stvari. Što se boja tiče prisutne su i tamne i svetle nijanse. Muzička podloga u potpunosti pristaje ovakvoj vrsti igre. Zvuk je solidan, čujete sve do detalja, a sve zvukove možete čuti u opcijama.



Glasovi komentatora su ostali nepromenjeni. Cilj je ostao isti: uz pomoć 2 pipka (u prethodnom delu 4), lopticu treba poslati duž table ne bi li osvojili što više poena. Izbačen je Air Bag, a ubačen "odbijač" koji je sa desne strane table i koji sprečava da se loptica nađe iza pipaka. Takođe je ostavljen veliki prostor na samom centru table, a svi ciljevi su mnogo pregledniji u odnosu na BRUS-a. Igru krase i veliki broj rampi, kao i puno mogućnosti za osvajanje nekog Jackpot-a. Kao Frenzy, sada ćete moći da odigrate gomilu mini igara, a kao nagrada će uslediti Super Jackpot.

Što se grafike tiče, vidi se da su programeri zasukali rukave. Sve je mnogo detaljnije i lepše, povećan je broj lampica, ali ima i tamnih delova table. Da biste bolje upoznali tablu, svaki njen deo možete zumirati 3 puta, takođe možete odgledati Slideshow koji prikazuje najvažnije delove table iz raznih uglova. Osim što se primećuje da je tabla lep-

ša, moram napomenuti da je i kretanje loptice dovedeno do perfekcije. Veoma je važno da precizno odredite jačinu udarca, kao i nagib table (Slope) - što će se odraziti na brzinu pada loptice.

Odsjaj je odličan, a zadržan je efekat udarca loptice od staklo. Obratite pažnju na oštećenje (ogrebotine) loptice. Video mod je vešto osmišljen, igracete na celom ekranu iznad table, a cilj je da uništite sve me-teore. Smanjen je razmak između pipaka, ali će loptica opet lako prolaziti između njih.

Potpuno oduševljen ovom igrom zabravio sam da obratim pažnju na mane. Iako se to svodi na traženje igle u plastu sena, izgleda da sam ja jedini uspeo (šalim se). Ma koliko lopticu jako udarili i poslali u polukružni deo (Loop) dešavaće se da se ona vrati (?). Loptica će se usled velike brzine, vrlo lako naći iza dva pipka, što zna da nervira. Ovo su samo sitne mane i mogu se zanemariti. Atmosfera vas tera da ovaj fliper igrate sve dok vam ne ponestane loptica, jer je osećaj iz luna parka potpuno prenet.

Ali, izgleda da programeri ovaj put nisu vodili računa o dužini igre: vrlo lako ćete izgubiti sve tri loptice pri malim rezultatima. Takođe, ako imate sreće, sa jednom lopticom možete osvojiti i više od 50.000.000 (rekord je na 100.000.000). Zadržana je mogućnost igranja 4 igrača (bez multi tap-a) na jednom joypad-u.

Šta još ima da se kaže, osim da je igra (čitaj: Fliper) ODLIČNA. Umesto da novac trošite po raznim salonima zabave, kupite ovaj naslov jer nećete zažaliti. ■



| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera |
|------|---------|----------|-----------|
|      |         |          |           |
| 4.0  | 5.0     | 4.5      | 4.5       |

87%

Pro Pinball Fantastic Journey  
Izdavač: Empire Interactive  
PAL  
Sistem: PAL  
Žanr: Simulacija flipera



# International Track & Field 2000



U davna, pravadna vremena, glavna elektronska kućna igračka, bio je Commodore 64 ili Debeljko. U to davno vreme, vrlo je popularan bio žanr olimpijskih igrica. U njima je cilj bio da što bržim pokretanjem palice džojstika (džojpada nije bilo) pobedite u atletskim i mnogim

mučnog cimanja džojstika koje se često završavalo lomljenjem istog. Specifične cake za pojedine sportove sami ćete provaliti posle malo vežbe. Možete se takmičiti u pojedinačnim disciplinama u Challenge mod-u u kome je cilj obaranje svetskog rekorda. Takođe možete izabrati arkadnu igru u kojoj je potrebno kvalifikovati se u svih 12 disciplina.

drugim disciplinama.

Pravi olimpijski duh ovog zaboravljenog žanra vraća se u najboljem izdanju u novom "Konamijevom" hitu International Track & Field 2000. Na raspolaganju vam je 12 atraktivnih disciplina: sprint, skok u dalj, skok s motkom, bacanje kladiva i koplja, dizanje tegova, skokovi u vodu, plivanje na 50 metara, preskok, dve biciklističke discipline i kajak.

Svaka od disciplina fantastično je urađena. Zapanjuje detaljnost prilikom izrade takmičara, njihov izgled je različit u zavisnosti od izbora nacije i discipline (dizač tegova je k'o od brega odvaljen, dok je za skokove u vodu zadužena prelepa građana takmičarka). Animacija likova je sjajna, a autori su se potrudili da skinu čak i karakteristična zagrevanja pred početak takmičenja, kao i pokrete lica. Svako borište je različito i detaljno urađeno tako da je u potpunosti prenesena atmosfera svake discipline.

Ni zvučni efekti ne zaostaju: tu su komentatori, uzvici takmičara i drugi karakteristični detalji. Upravljanje se razlikuje u disciplinama, ali se uglavnom svodi na što brže, naizmenično pritisakanje dva tastera na džojpedu. Ovakva kontrola mnogo je bolja od nakadašnjeg bespo-



Ova igra najzanimljivija je ako je igrate sa prijateljima, pogotovo ako imate Multi Tap dodatak za 4 džojpada. Možete napraviti pravu malu olimpijadu na kojoj će se rekordi obarati svaki čas. Nemojte zanemariti ni praktični sportski aspekt igre. Od fantomski brzog pritisakanja tastera prsti će vam se, nesumnjivo, nabildovati, a možda posle dužeg igranja skinete i koji kilogram. To bi bila još jedna dobra strana ove inače dobre igre. Šalu na stranu, International Track & Field 2000 nudi kvalitet, fer plej (koga baš i nema previše u novijim igrama) i sjajnu zabavu za vas i vaše prijatelje.



Ime: Int. Track & Field 2000  
Izdavač: Konami  
Sistem: NTSC  
Žanr: Olimpijada





# Barbie Race & Ride

Zoran Kosovac



z softverske kuće "Runecraft" konačno nam je stigla i jedna prava igra za devojčice koje obožavaju (i skupljaju, verovatno) "Barbike" - najpoznatije i najskuplje lutke, koje se veoma uspešno prodaju već pedesetak godina (mada znam i neke dečake koji bi se rado poigrali živom verzijom Barbike, Klaudijom Šifer).

U ovoj igrici Barbice se pozabavila konjima i jahanjem. U početnim opcijama upisujete vaše ime na Klupsku karticu (new player), odabirate nivo zvuka i muzike, centrirate sliku na ekranu i uključujete/isključujete vibracionu funkciju. Po izboru jednog ili dva igrača, birate jahačko odelo, a zatim konja (kojih ima četiri). Zatim od ponuđenih pedesetak birate ime konja i dolazite do oglasne table. Tada konačno možete početi sa jahanjem. Izborom jedne od 6 razglednica dolazite u dotični pejzaž (jedna od staza je za trening, gde učite osnovne poteze, odnosno komande, koje su veoma jednostavne).

Jašete po danu i u sumrak, a usput zastajete i posmatrate razne ljupke životinje, obavljate razne zadatke

(kao što je hranjenje životinja i igra sa njima), igrate razne mini igrice (slagalice, hvatanje žirova i sličica), a možete se i takmičiti u jahanju sa svojim prijateljima i osvojiti "Plavu traku".

Zadaci se moraju izvršavati, jer samo tako dobijate deo razglednice sakrivene staze, odnosno Ranča, što je i cilj igre. Postoji još jedna staza sakrivena u planini, ali nju nije teško pronaći...

Igrica je grafički veoma prijatna za oko, zadaci su lagani i zanimljivi, tako da ćete se fino zabaviti u opuštajućoj atmosferi, a možda i nešto naučiti.

Pošto su vašem konju potrebni odmor i nega, povremeno ga okupajte, očetkajte i nahranite (kod oglasne table označite strelicu desno).

Igrica je edukativno-istraživačkog žanra, a svaka životinja koju označite će vam se javiti svojim karakterističnim glasom. Deca će upoznati floru i faunu iza



branog pejzaža i uočiti gde koja životinja živi, čime se hrani...

Pred nama se nalazi jedna simpatična, nepretenciozna igra uz

koju će dete provesti ugodne trenutke, a sa samo jednom ozbiljnom zamerkom: muzike u igri skoro uopšte nema! Jedan veliki minus za tako ozbiljnog proizvođača kao što je "Mattel".

I na kraju ovog prikaza malo matematike - izračunajte koliko bi vas koštala nova Barbika + konjić, u odnosu na cenu ovog CD-a? ■



| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera | 75% |
|------|---------|----------|-----------|-----|
| 3.5  | 3.5     | 4.0      | 4.5       |     |

Barbie Race & Ride

Runecraft

PAL

Dečja lutka

Izdavač:

System:

Zbir:



bonus

# Amerzone

U današnje vreme, sve je teže pronaći avanturu koja neće biti na isti kalup kao stotine prethodne, ali ne što se tiče izrade ili interfejsa, već zbog priče i zapleta.

Jedna od takvih je Amerzone, igra koja vas

stavlja u ulogu mladog novinara koji treba da ispuni poslednju želju starog istraživača.

Došavši kod starca, koji se zove Alexandre Valembois, slušate njegovu priču o ekspediciji u zemlju Amerzone još davne 1930. (radnja igre je smestena u 1998.), sa koje je Alexandre još kao mladić doneo jedno jaje, i to jaje legendarne bele ptice. Pošto ste u ulozi novinara logično je da ste došli da ga intervjuišete, ali zaintrigirani interesantnom pričom, radite i više od toga... Prihvatate molbu starca da vi umesto njega vratite jaje u postojbinu i tako nadoknadite štetu nanetu domoćcima.

Igru su projektovali programeri firme "Micro-ids", a interesantno je da je ova igra inspirisala belgijskog crtača Benoita Sokala, da napravi istoimeni strip sa istom tematikom. Sokal je pored toga i artistski osmislio samu igru, koja je zbog svog impresivnog izgleda dobila nagradu ("Europe's. Imaginative '99").

Što se same igre tiče, neobično je da se avantura ovog tipa nadu na konzolama, ali smo fascinirani lepotom i visokim kvalitetom grafike. Sve scene su u najmanju ruku prelepe, veoma bogato i lepo odrađene, sa detaljima koji kao da oživljavaju, bilo da se radi o sredinama, objektima ili likovima.

Igra se iz prvog lica, a sama avantura se odvija u point-and-click sistemu.

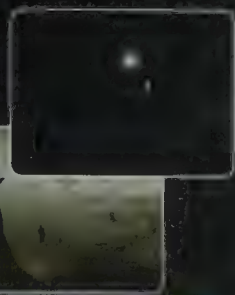
U igri se još pojavljuju i neobične životinje poput svetlih žirafa, životinje koja se zove rhinopotamus, a koja je pola nosorog, pola nilski konj...

Pored ovih fenomenalnih karakteristika, igra

igra može ponositi, tu se nalaze i neki manji nedostaci. Jedan od njih je što su predmeti veoma vešto uklopljeni u pozadinu pa su teži za pronalaženje, iako da ćete neko vreme provesti tražeći predmet koji vam je sve vreme bio u neposrednoj blizini, a nećete ga naći dok se isti ne nacentrira precizno (ovo ćete znati tako što se pointer menja). Pored ovoga, tu je još i jedan veliki problem - igra je prekratka. Odgovorno tvrdimo da će je svaki ozbiljniji igrač koji ima iskustva preći za ne više od 10-12 sati. Ali ipak bi veliki gubitak za vaše igračko iskustvo bilo zaobilazanje ove igre, jer će vas neke sekvence svojim lepote praktično prikovati za stolicu.

Iako nema muzike (neverovatno, ali i zvuci su odlično urađeni i veoma realistični: ako se nalazite na vrhu svetionika, čujete galebove, a ako ste u podrumu, dominiraju zvuci karakteristični za ovakve prostore (kapanje vode). Ovim se stiče utisak da se sami nalazite u ulozi novinara. Odsustvo muzike samo potvrđuje ovu teoriju, da li je to pozitivno ili negativno, o tome sami. To doprinosi realističnosti ove igre.

Sve u svemu, igra možda nije iznenađenje godine (a nije ni hit-dana na TV), ali je zato dobra, kvalitetna zabava za iskusne i veoma dobar trening za neiskusne avanturiste... Prema tome, igra koja bi bila zabavica je.



| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera |
|------|---------|----------|-----------|
| 4.0  | 3.5     | 4.0      | 3.0       |



# MISSILE COMMAND

Uroš Tomić



Koliko puta ste čuli da su zi vanzemaljci napali zemlju i prete da je unište svojom tehnologijom? Pa nema veze, čujete još jednom.

Ivo u čemu je stvar: vanzemaljci stizu i surovo napadaju vaše gradove (ako bi te smešne, male građevine mogle da se nazovu gradovi), bacajući projektile na sve strane i pokušavajući da vam unište letelice. Vi ste u ulozi svemirskog broda koji krstari nad gradom i nosi sa sobom tri manja stacionarna brodića (missile pod) i projektile pokušava da osujeći mrske dušmane i neprijatelje. Rakeete padaju na gradove vertikalno, a vi imate ograničen broj projektila za odbijanje neprijatelja. Na narednim nivoima, pored projektila tu se nalaze i druge letelice, pa čak i leteci tanjiri. Izgubili ste ako vam unište gradove ili postrojenja koja čuvate, ako vam unište sva tri pod ili ako ostanete bez municije dok se krjlate sa "kraljicom". U slučaju da vam ne unište sva tri poda već jedan ili dva, na kraju napada se oni automatski obnavljaju, naravno pod uslovom da ste monetarno situirani.

Postoje dve opcije kada je sama igra u pitanju: Classic varijanta (koja nije ni malo klasična) i Ultimate mod, koji je malo zanimljiviji. Njegova interesantnost se ogleda u tome što nakon svakog završenog napada uzurpatore, bivate poslati u svemir da pokažete Boss-u "dija majlika omu vunu prede". Nakon toga, imate pravo da svrnete u inter-planetarni šop i pojačate malo svoj arsenal i zamenite podove koji su vam barabe upropastile. Sve u svemu, tim firme "Hasbro interactive" je mogao još

malo da se pomudi i nadomesti "već viđenim" makar malo boljom grafikom i šminkom.

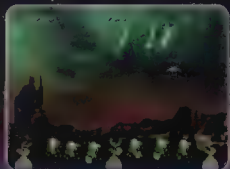
Sama grafika nije ništa posebno, ali i pored toga posadine su lepo urađene i menjaju se u odnosu na to gde vas nadležni pošalju (pustinja, Antarktik, svemir); zvuk je takođe mogao da bude kvalitetniji, posebno u ovo milenijumsko doba razvoja raznorazne tehnologije. Za divno čudo, među animacijama malo interesantnije i kvalitetnije odrađene. Što se tiče



generalne atmosfere, i pored toga što je igra skardna i nagredna, poseduje kakvu-takvu dinamiku (da li je to reč koju tražim ili sam može biti pogrešno) i faktor zabavnosti.

Tu svu na svu sreću Boss-ovi, koji čine igru interesantnijom, a imamo i opciju poboljšanja oružja po pređenim "kraljicama"; loše strane su one da koji vas vara, nepreciznost pri nišanjenju i loša preglednost ekrana.

I pored svega ovoga, našli smo doduše jedan skriveni aspekt koji bi vam mogao učiniti igru zanimljivijom. Ako želite da saznate kako je bilo našem PVO-u u toj agresije i kako je to boriti se sa teoretski nadmoćnijim protivnicima uz pomoć "škapa i kanapa" ova igra je prava stvar za vas i !



**BeaSOFT**

Prijavu pošaljite na adresu:  
BEOSOFT, Gospodara Vučića 160  
11050 Beograd

## Neka svi vide kako igrate!

Beasoft ponovo pokreće emisiju na televiziji u kojoj će učesnici u studiju igrati Igrice za PlayStation i Nintendo 64.

## Pravi igrači javite se

Pošaljite svoju prijavu za učešće u emisiji i osvojite neku od vrednih nagrada, odmerite veštine sa najboljim igračima u zemlji i pripremite se za neverovatan doživljaj igre na Sony podijumu za PlayStation...

Da! Želim da učestvujem u emisiji Beasoft-a na televiziji.

Ime i prezime: \_\_\_\_\_

Datum rođenja: \_\_\_\_\_

Potpis roditelja: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

Missile Command  
Hasbro Interactive  
NTSC  
Završni  
Pucadina  
Ime  
Izdavač  
Sistem  
Završni



bo'nus



# JET FORCE 2



Gemini liči na hemijsko jedi-njenje koje sadrži najbolje elemente nekoliko uspešnih celina: uzimate Turokove ne-prijatelje, dodajte ih u igru Ba-rijo-Kazooie, zatim dodajte snajperske akcije i ubacite temu sličnu igri Star Wars koju

ćete kompletirati sa poslušnim droidima i dlakavim bićima Tribalima, sličnim Ewoku - i sve dobro promućkajte. Zadatak vam je da pronalazite i spasavate Tribale koje su napali i porobili insekti sa druge planete. Da biste uspešli u tome preuzimate ulogu tri glavna lika (koja oslobađate kako igra napreduje): braće blizanaca Juna i Vele, plus njihovog psa maskote, Lupusa. Pošto je pronalazjenje Tribala glavni zadatak u igri, velike mogućnosti istraživanja pružaju vam se na više nivoa. Na mnogima od njih postavljaju vam se zagonetke koje treba da rešite da biste spasili Tribale. Najveću zabavu predstavlja ubijanje zlikovaca.

Sa stanovišta veštačke inteligencije (AI) neprijatelji imaju zdrav razum: mogu da trče u zaklon, da vas prevare, smišljaju, a imaju i slabe tačke i odbrambene mehanizme. Drugi su prikluge lenšterije koje koriste isključivo brojčanu nadmoćnost. Ovakva AI vam dozvoljava da razvijete sopstveni stil igranja, što je veoma zahvalno. Možete da igrate i iz perspektive treće ličnosti.

U nedostatku perspektive trećeg igrača, igrač se kreće pomoću analognog džojstika, žestoko napada, skače i puži pomoću tastera C, a bira oružje i vatru pomoću tastera A, B i Z. Da biste lakše rešili ovaj problem, koristite taster R da biste prešli na perspektivu prve ličnosti, (što je sličnost sa Turokom). Taster C sada koristite za kretanje, a džojstik za precizno zahvaćanje cilja. Možda će ne-

nađete sve njegove delove i sastavite ih, on će postati vaš pomoćnik. Novina u vezi Floydja je to što drugi igrač može da preuzme kontrolu nad Floydovim nišanjem, pa se tako sa moda za jednog igrača prelazi na mod za dva. Nakon spasavanja svakog Tribala sledi vam nagrada (e da, vi ćete imati priliku da ubijete svakog od njih).

Možete da podesite parametre oružja, aktivirate radar i izaberete nivo igre. A ova igra pruža i više jer istovremeno nudi i pu- cnjavu i trku (može se aktivirati ako nađete odgovarajuću tajnu u avantunističkom modu).

Dobra animacija i vešto urađena grafika prate celu igru i nema pada u kvalitetu. Kao i u Turoku, neprijatelji šljapkaju u velikim zadovoljstvom i umiru na razne načine. Eksplozije granata i raketa praćene su radijalnim bljeskom što, zajedno sa

trešenjem Rumble Paka, daje stvarni doživljaj. Muzika i zvučni efekti zaista doprinose dobrom raspoloženju na svakom nivou. Dodati su i impresivni efekti na nivou noćnog osmatranja (gde sve dobija zelenu senku).

Ne može se reći da igra nema i nedostataka. Kao i kod većine 3D avanturističkih igara, neke zone se loše vide iz ugla treće osobe. Drugi problemi su više stvar ograničenja sistema, a ne same igre: najpre, neke pozadine i strukture izgledaju po malo pljosnato, kao u šumskim etapama. Zatim, bilo bi bolje da u bioskopskim scenama likovi imaju glas, a ne zvučne efekte kombinovane sa prostorom za tihoćvanje. Korisnici konzole Nintendo 64 treba da nabave ovu igru i da se nadaju da će talentovani tim Rareware-a nastaviti da radi na novim sličnim igrama.



ki više volite da igrate iz perspektive prve ličnosti, što je sasvim OK, samo onda tokom cele igre morate da držite pritisnut taster R. Da zaključimo: komande sve vreme dobro reaguju. Pošto ćete usput nalaziti nova sredstva za poboljšanje vaše pozicije (robote droida, ključeve, oružja i eksplozivne naprave), poželjećete da se vratite kroz nivoe da biste istražili nove prostore i otkrili njihove tajne. Jedna od najboljih tajni je robot po imenu Floyd: kada

| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera |
|------|---------|----------|-----------|
| 4.0  | 4.5     | 4.5      | 4.0       |



Jet Force Gemini  
Nintendo / Rareware  
PAL  
3D Avantura





# MARIO GOLF

Postoje dve vrste obožava-  
aica video igara koji igraju golf: oni koji igraju prave  
golf simulacije i oni koji igraju sve ostalo. Mario Golf je  
igra koja se može zadovoljiti obe kategorije obožava-  
aica.

Camelot - tim koji je prošle go-  
dine izašao na tržište sa Play  
Station hitom Hot Shots Golf -  
ponovo se pojavio, ovog puta  
sa dve igre golfa: nastavak Hot  
Shots Golf-a i Mario Golf za  
N64. U igri Mario Golf, kom-  
panija izbegava 2D duhove  
prethodnih naslova i na potpu-  
no pravougaonom  
golf displeju daje ne-  
ke od Nintendoovih veoma poznatih  
likova: Mario, Wario, Luigi, Yoshi,  
Peach pa čak i Baby Maria.

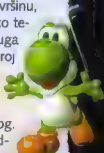
Mario Golf ove likove supro-  
stavlja jedne drugima u jednoj  
od najsadržajnijih igara golfa ko-  
ja se danas igra na konzoli. Sa  
velikim brojem opcija (turnir,  
udarac, trening i mini-golf), sa mnoštvom ekskluzivnih  
modova poput brzog golfa, udarci kroz prsten i bira-  
nja protivnika, ova igra je zaista nešto posebno.  
Mod biranja protivnika nudi vam mogućnost da izabe-  
rete najjačeg, poput samog Maria, Luigija i Bowsera. U  
modu udarca kroz prsten morate da probacite loptu  
kroz prstenove iznad terena, a tako testirate i svoju  
umešnost da tačno odredite luk kretanja lopte i fakto-  
re koji utiču na njenu putanju, kao što su vetar i izbor  
palice. I u ovom modu lopticu morate da bacite na  
"fair" da bi prešli na sledeće zelene površine. Koman-  
de igre omogućavaju da vidite razne terene iz različitih  
uglova i planirate izbor palice i udarce. Želite li da pro-  
verite vetar? Pritisnite taster Z i vaš lik  
će baciti u vis pregršt trave da prover-  
i kom pravcu vetar duva. Palicom će-  
te lako zamahnuti ako pritisnete taster  
A da započnete zamah, ponovo će-  
te ga pritisnuti kada se palica nađe u naj-  
višoj tački, i još jednom na startu - je-  
dan, dva, tri i tako udarite loptu. U igri  
se bira najbolja palica za određenu si-  
tuaciju, a istovremeno se nadgledaju i  
uklanjaju igrači koji igraju nasumice.

Mada još treba da naučite da bacate na fair površinu,  
pre nego što savladate triple bogie, što nije tako te-  
ško, uz malo vežbe počecete da ubacujete iz cuga  
na zelenu površinu oko zastavice. Postoji veliki broj  
zelenih površina na kojima možete da izvodite  
udarce. Svaki sledeći teren vam  
se otvara kada nakupite potre-  
ban broj poena sa prethodnog.  
Srećom, Mario Golf koristi pred-  
nosti N64 portova za četiri igrača.  
Možete da koristite i jedan kontroler i  
da igrate redom, ili ako imate nekoliko

prijatelja sa kojima želite  
da popričate na tereni-  
ma, da isključite vre-  
mensko odmeravanje  
njihovog udarca prit-  
skom na gornje tastere.  
To će izmamiti do četiri  
različita zvižduka od  
svakog igrača. Sa tri  
igrača koji udaraju po  
gornjem tasteru vre-  
mensko odmeravanje

vašeg udarca može biti teško.

S obzirom na veliki broj opcija, pogled nam se zausta-  
vlja na grafici koja je vrlo solidna. Tereni se lako sme-  
njaju, blago osvetljenje prožima pravougaone  
likove i njihovu okolinu i igra dobija u  
svežini. I ova igra ima već poznat asor-  
timan fantastičnih tonova i zvukova.  
Animacija likova je dobra, i različite po-  
ze iz kojih vaš igrač udara lopticu veoma  
su zabavne. Iako ima nekih elemenata  
ortanog filma ovo je igra visokog kvalite-  
ta, i svako ko bi previdelo Mario Golf  
zbog njegovih spoljašnjih karakteristika  
propustio bi najbolji  
golf na konzoli. Mario Golf je  
igra koju možemo da preporu-  
čimo. ■



| zvuč | grafika | igrivost | atmosfera |
|------|---------|----------|-----------|
|      |         |          |           |
| 3.5  | 3.5     | 4.0      | 4.0       |



Mario Golf  
Nintendo  
PAL  
Zanr:  
Simulacija golfa





Aleksandar Jovanović

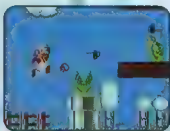
# SUPER MARIO BROS. Deluxe

Bože, ova igra me proganja...Publikovana je 1985 (koliko se sećam), a nova verzija izašla je 1999.

Ja apsolutno pbožavam ovu igru. Toliko sam je igrao na mom starom Nintendo da je i mojim roditeljima ta muzika ostala u glavi. Ako razmišljate da je ne kupite - jer je stara 14 godina - razmislite ponovo. Postoji gomila novih karakteristika.

Ovaj put, igra je napravljena za Game Boy. Mnogo je bolje nego na Nes-u, osećaj je neverovatan... Nažalost, ekran Game Boy Color-a je mnogo manji. Da biste ga videli u celosti, moraćete često da skakujete.

Whoing...Taj zvuk skoka će zauvek ostati u mojim ušima...Super je što su ponovo kreirali efekte. Ali, pored toga, većina je ostala ista.



Mario Bros!

Muzika... Bu..bu..bip..da..de..bi..du... Potpuno istal! Ma da su dodate neke sekvence van igre.

Veoma je jednostavno upravljati, nema mnogo kombinacija tastera, jednostavno "A" za skok i "B" za trčanje.

Ali, neka vas to ne odvraća od kupovine ove zaista sjajne igrice. Puno je novih mogućnosti: možete snimati pozicije, igrati sa prijateljem, napraviti datum, kalendar, a postoji i kompatibilnost sa štampačem kao i foto-album.

Treba da provedete Maria kroz osam svetova, povezanih skrivenim cvetovima i da izbegavate, kope i vatrene lopte. Osnovne zone, skrivene sobe sa novčićima, vraćaju igrače u 80-te. Morate je nabaviti!



# CHASE

Ponovo je napravljena klasična igra za Game Boy, ovaj put u boji.

U igri ste član policijskog odreda za specijalne zadatke. Njih dobijate od vašeg šefa, birate vozače i postavljate ih na mapu. Kada to uradite, osumnjičeni će se pojaviti na karti i vi treba da usmerite svoje momke na njih.

Kada se oni sretnu, počinje akcija. Na primer, zamislite igru kao što je Driver (PSX) i uklopite je sa Top Gear-om. Prilazite osumnjičenicima i pucate u njih dok im potpuno ne istrošite energiju.

Ovo je osnova igre. Razlike u odnosu na prethodnu verziju su mogućnosti biranja različitih vozača i automobila. Ako želite da kombinujete, probajte V-Rally vozača na Top Gear Pocket-u. Dobićete arkadni stil.

Silne jurnjave vратиće vas u vreme policijskih potera '70-tih.

Na Game Boy-u u boji grafika je prilično dobro urađena. Automobili su dobro dizajnirani,

dok staze nisu detaljne i sve se odvija prilično brzo.

Muzika je dinamična, ali pomalo ista kao u prethodnom delu. Efekti su standardnog kvaliteta.

Pucanje je otežano, a jedini način da vidite da li ste pogodili metu je da čujete zvuk.

Postoji poboljšanje, unapređen je DX, pa igra deluje realističnije. Za ljubitelje originalnih arkadnih igara, ovo je dobar izbor.



Ime: Super Mario deluxe  
Izdavač: Nintendo  
Veličina: 8 Megabita  
Zvuk: 8-bit

GB color

Ime: Chase HQ  
Izdavač: Metro 3D  
Veličina: 8 Megabita  
Zvuk: 8-bit

GB color



# MS. PAC-MAN

SPECIAL COLOR EDITION!

Aleksandar Jovanović



Sećam se Ms. Pac Man-ke. Liči na malog Pac Man-a sa šeširićem koji podseća na Merlin Monro. Ako igrate u arkanodnom modu u poređenju sa Pac Man-om (arkadni mod) ova verzija je brža. Takođe se sećam Tengenove Nintendo verzije sa naprednim opcijama koje je ova igra posedovala. Da li je ova verzija istog kvaliteta? Mislim da nije...

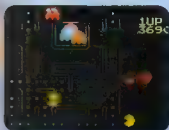
U suštini igra je ista kao i GameBoy verzija Pac Man-a, to je to. Jedina razlika od originalnog Pac Man-a su animirane scene, teži nivo i "šeširić". Zar nisu mogli da dodaju karakteristike koje je Ms. Pac Man na NES-u učinila sjajnom? Možda još različitih nivoa, tastera za ubrzanje i sl. Postavlja se i pitanje zbog čega je iste vredine kao i Pac Man?

Ona ima tačku na licu. Da ne znate da je to Ms. Pac Man poželili bi originalnog Pac Man-a, pošto su ova

dva lika potpuno identična.

Nisam siguran zašto se pojavljuje greška na Color GameBoy 001, ali bez obzira na to, ništa se nije promenilo u odnosu na originalnog Pac Man-a. Volim bioskopsku muziku. To je lukav potez, mada ne dovoljno dobar da bi podigao ocenu.

Upravljanje igrom je dobro. Žao mi je što je imao ovakav utisak o ovoj igrici, jer je ona ista kao i njen predhodnik, što je besmisleno. Napravili su istu igricu sa nekoliko novih karakteristika i podigli cenu. Isto kao sportska igra kada joj dodate nekoliko novih automobila. Uzmite Tengen-ov Pac Man pa ćete znati o čemu govorim. Oni su dodali mnogo novih karakteristika. Ali, kada bi zvuk korektno radio na Color Game Boy-u igra bi bila vrednija. Sumnjam da te dve igre imaju istu podršku.



Pac-Man je legenda video igara. Slično kao Tetris, to je igra koja ima osobinu da vam nikada ne dosadi. Bez skrivenih poluga, tajnih nivoa, bez bonus nivoa - to je pravi Pac-Man.

Prvo čega se sećam na Nintendo je igranje Pac-Man-a sa mojom mamom. Sećam se koliko je bilo zabavno i kako je moja mama bila odličan igrač. Od nje sam naučio mnogo trikova, kako sačekati protivnike, koliko pomaže sakupljeno voće... Kada sam tražio novog Pac Man-a za moj Game Boy, želeo sam da me podseti na onaj dobar stari Nintendoov Pac-Man.

Na GameBoy-evom Pac Man-u je pogled zumiran ka glavnom junaku. Da li je to dobro? Jeste, dobro je za GameBoy. Na taj način ćete osetiti da imate precizniju kontrolu nad svojim likom i moći ćete se bolje koncentrisati na neprijatelje koji su bliže vama. Ali, ako želite da imate pregled celog ekrana samo pritisnite desni taster da bi dobili ikonicu i nastavite da igrate u punom modu. Likovi će biti manji, ali igra će još uvek dobro izgledati. Čak ćete možda poželeti da igrate taj mod na Super



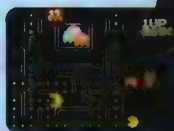
# PAC-MAN

SPECIAL COLOR EDITION!

GameBoy-u. Sviđa mi se to što su omogućena dva moda igre. Pac-Man je Pac-Man, ali neprijatelj... Sada su svi iste boje. Nema Inky, Blinky, Clyde ili bilo koji drugi... Mislim da su trebali napraviti protivnike u svim bojama. Tabela sa rezultatima je prilično velika, ali ne mogu zameriti jer takva grafika daje utisak pravog Pac-Man-a sa konzole.

Kompletna muzika je preuzeta sa originalne konzole i arkanodne verzije, što je takođe pozitivna stvar. Ako posedujete GameBoy i muzika će možda preći u zujanje. Ali to nije problem igre već same konzole, jer kartica nije kompatibilna sa originalnom GameBoy konzolom. Muzika je dobra samo na početku nivoa. Opet postoje problemi sa GameBoy Color 001.

Upravljaljivost je dobra i prilično osetljiva, mada kada sam promašio par poteza pomislio sam da je problem u igrici. Mislim da se to može desiti i na originalnoj konzoli. Nabavite Pac Man. Zapišite vaš rekord i proverite koliko možete skupiti poena na putu od Majamija do Texasa. Veoma je zabavno.



Ime: Ms. Pac-Man  
Izdavač: Namco  
Veličina: 8 Megabita  
Žanr: Lavirint

GB color

Ime: Pac-Man  
Izdavač: Namco  
Veličina: 8 Megabita  
Žanr: Lavirint

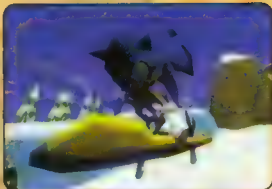
GB color

bonus



Stanko Janković

# SONIC ADVENTURE



Sonic Adventure je sigurno najvažnija igra za Dreamcast koja je do sada objavljena. Ovo je prva igra u kojoj se Sonic kreće kroz pravi 3D svet, pa je neizbežno da ova igra postigne potpuni uspeh. Oštećenje ugleda Sege velikim neuspehom konzole Saturn je doprinelo da Sonic ostane gotovo nepromenjen. Neuspeh nove konzole bi bio dizaster za plavog ježa, ali zahvaljujući Segi, sada Sonic-a nalazimo u jednoj od najboljih igara za Dreamcast.

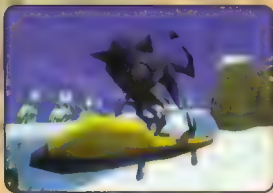
Standardni 2D svetovi iz prethodnih Sonic igara su vešto transformisani u spektakularne 3D nivoe. Sonic-a krećete pomoću analognog kontrolera dok jedno dugme koristite za skok, a drugo za rotiranje. Sonic Adventures iz prethodnih delova zadržava tradicionalni osećaj brzine i savršene kontrole nad likom. Kao i Mario koji je na N64 bukvalno doživeo novu dimenziju, tako i Sonic otkriva 3D svet na Dreamcastu.

Igra počinje tako što se Sonic pozabavlja sa Chaosom - tečnom kreaturom koju je stvorio Dr. Eggman. Na tom mestu već možete primetiti savršeno 3D okruženje. Boreći se, Sonic i Chaos se ogledaju na čistim policijskim automobilima koji okružuju borbu. Tu su takođe i savršeni svetlosni efekti. Kada počnete igranje neće vam biti teško da zaključite da je ova igra jedna od grafički najboljih koje se mogu naći na Dreamcast-u pa i uopšte.

Gotovo ćete uvek biti u trku i nećete imati vremena da posmatrate predivno urađene 3D predmete i teksture. Na jednom mestu vas juri kit rešajući sav teren a vi morate samo da protrčite bez da bacite pogled na okolinu. Igra naravno i dalje ostavlja dobar utisak

svojim dobrim nivoima. Detaljne teksture su kao stvorene za predele kao što su stare antičke ruine, ledeni nivoi sa odličnim odsajcima i džinovski avioni koji prosto obaraju s nogu svojom veličinom i detaljnošću. Nije dovoljno da vidite slike iz igre; pravi doživljaj postižete tek kada Sonica vidite u pokretu i kada ga kontrolirate. Na jednom nivou Sonic upravlja Tailovim avionom i lovi Dr. Eggmanovu vazdušnu tvrđavu. Vazdušne borbe u 3D-u su fenomenalno urađene. Na trećem nivou Sonic ulazi u kazino i pokušava da sakupi dovoljno prstenova da bi dobio Chaos smaragd. Prstene dobijate igrajući jedan od dva filpera koji su tako dobri da bi se mogli svrstati kao posebne igre. Fliperi nisu jedine igre koje su integrisane u Sonic Adventures. Posle svake celine stalno dolazite do neizbežnog Boss-a. Sa vašim napredovanjem su oni sve teži, a vizuelno uvek atraktivni. Sonic i njegovi drugovi svi govore, ali ako imate japansku verziju igre kao što je samnom slučaj, nećete shvatiti baš mnogo.

U igri srećete i ostalih pet karaktera. Kada se sretne sa nekim od njih, možete ga birati i igrati sa njim. Svaki karakter ima svoje posebne poteze, a čak su i nivoi različiti u zavisnosti sa kim igrate. Time se broj nivoa znatno povećava, kao i vreme za koje ćete izigrati igru. Sonic Adventures je trenutno jedna od najboljih igara za Dreamcast. Ona će Sonic-u vratiti slavu, a uz pomoć Dreamcast-a možda i Segi. Sonic je veoma dobro podneo konverziju u 3D svet. Savršena grafika i ogroman broj nivoa kao i zaraznost će doprineti da i ova igra nađe mesto u vašem srcu.



| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera |
|------|---------|----------|-----------|
|      |         |          |           |
| 4.5  | 5.0     | 4.5      | 4.5       |

92%

Sonic Adventures  
Izdavač: Sega  
Sistem: PAL  
Za: Dreamcast  
3D Adventure



# ODIUM

Odium (ili Gorky 17, kako glasi alternativno ime ovog projekta) spada u žanrovski posređanu igru. Avantura i potezna strategija, verovatno najbolje opisuju njen sadržaj. Veoma često ovakve igre ne uspevaju da zadovolje nijedan od žanrova koje odlikuju, pa ostanu negde na pola puta između njih. Na sreću ovaj put nije tako.

Igru je smeštena u blisku budućnost, a 2008. godinu. Gorky 17 je ruski grad u kome se vrše tajni biološki eksperimenti. Našavmo, nešto je krenulo naopako i grad biva uništen uz pomoć ruske avijacije. Svega godinu dana kasnije slične neprikle počinju da se dešavaju u Poljskoj. NATO (a ko bi drugi?) hitro reaguje i šalje svoj izviđački tim ne bi li saznao nešto više o situaciji na terenu. Pošto ovaj prvi tim nestaje bez traga na momu stupa drugi tim, sa zadatkom da otkrije šta se dešava njihovim prethodnicima i osigura lokaciju na kojoj se eksperimenti vrše. Sađama scenu stupa igrać tim vodi ovu NATO grupu.

Na samom početku misije grupu čine tri "akcionika" - vojnika (kanadanin, francuz i poljak). Kako igra bude odigrana povremeno će se pojavljivati likovi, koji će se iz različitih pobuda privremeno priključivati vašem timu. U situacijama kada nema direktne opasnosti kretanje je potpuno slobodno. Pažljivo pretražite okolinu i sakupite sve što vam može biti od koristi. Ovo se naročito odnosi na municiju koja je najefikasnija roba tokom igre.

U svakom početnom inventaru svako vojnik ima nešto oružja, hrane, lekova i po neku korisnu sitnicu, no to će ubrzo postati nedovoljno jer opasnost

Pošto

je uzrok nesreće biološki eksperiment, logično je što su glavni protivnici NATO momcima znani mutirani monstri. Masovnost koja je upotrebljena pri kreiranju ovih nakaza sigurno vas neće ostaviti ravnodušnim. Različitih su karakteristika i izgleda. Neki su relativno slabi i laka za eliminaciju, dok su drugi koji će vam zadati probleme.

Treba reći da je grafika u ovoj igri veoma solidna. Igra je detaljnija što doprinosi opštoj atmosferi. Doduše, pojedine lokacije su suviše tamne, ali to ne utiče previše na igrivost.

Da slika ne bi bila jedini tehnički adut potvrdili su se autori muzike i zvuka uopšte. Tokom igre svi dijalozi se izgovaraju i svaki lik ima svoj glas. Kada su mutanti u pitanju onda se svaki oglašava karakterističnim prijanjem. Muzika u pozadini utiče na podizanje nivoa adrenalina.

Eksperimentišite sa različitim oružjem jer nista je podjednako efikasna za sve monstre. Tokom borbe treba imati u vidu kako su vaši ljudi raspoređeni na terenu jer svaki od njih ima određeni broj "akcionih" poena koje može iskoristiti za kretanje. Ako se ti poeni otkoriste, može se desiti da sa ranjenim vojnikom primate mutanta, opalite u njega, a da vam onda ne ostane mogućnost da jednička izvučete iz surovog "zagrijačija".

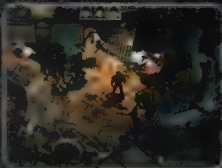
Obraćite pažnju na burad sa naftom koju možete proizvoditi pogotkom razneti i na taj način naneti veće povrede protivniku. Na kraju svake borbe dobijate sumirane rezultate. Tačno se zna ko je koliko mutariata ubio i za koliko mu se povećao nivo iskustva. Interesantno je napomenuti da se tokom vašeg kretanja kamera automatski pomera i zumira određene situacije pa su likovi u toku borbe ponekada prilično veliki.

Odium je dobra igra i veoma lako će vas vezati za kompjuter jer poseduje visok nivo igrivosti. Na žalost, prilično je kratka, pa ćete je brzo preći i to je ujedno jedna od retkih ozbiljnih mana. Druga bi mogla da bude nedostatak multiplayer opcije koja bi otvorila novu dimenziju ove igre. Nadajmo se da ćemo ubuduće videti još ovako zanimljivih žanrovskih mikstura.

minimalna  
konfiguracija:  
P200MHz MMX  
(PI66 / 3D Acc)  
32Mb RAM  
2Mb SVGA  
4xCD

multiplayer

Odium  
time: 10 min  
Izdavač: Monolith Production  
Sistem: Windows 95/98/00  
Žanr: RPG, Akcija



weba sa svih strana.

Ukoliko će verovatno zasmetati što u startnoj opremi svojih izabranika nema bar jedan komad "teškog" oružja, već samo automat (koji izgleda ima ugrađenu samo pojedinačnu vatru) i pištolj, ali bolje išta nego ništa. Strateški deo igre dolazi do izražaja u trenutku kada naletite na neprijatelja. Tada igra prelazi u režim posredne borbe, sve dok teren ne "očistite" od neprijatelja. Status u igri ne možete snimati dok borba traje.



| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera |
|------|---------|----------|-----------|
|      |         |          |           |
| 4.0  | 4.0     | 4.5      | 4.5       |





# Aztec

## the curse at the heart of the "City of gold"

Iz francuske izdavačke kuće "Cryo interactive" stigla nam je avantura prilično dugačkog i zanimljivog naslova: "Aztec - the curse at the heart of the city of gold".

Solidno urađena uvodna animacija uvodiće vas u događaje koji prethode početku igre. Vaš lik, priprosti mladi lovac, zatekao se na pogrešnom mestu u pogrešnom trenutku, prisustvujući ubistvu jednog plemića. Na smrti ovaj mu poverava da se sprema strašno zlo koje će zapretiti opstanku samog carstva. Naravno, kada je zločin otkriven optužen je upravo mladi lovac, a posledica toga je hapšenje njegovih roditelja. Pošto je pri-

bitnijih lokacija je pisao, jer ovaj se lik pojavljuje u znim korisnim artiklima.

Preko pedeset različitih glasova upotrebljeno je da bi se dočarala raznolikost u konverzaciji. Korisćenje miša je veoma bitno u toku istraživanja, jer se kursor može prikazati u šest različitih modova u zavisnosti od konkretne situacije.

Inventar je rešen veoma jednostavno i pregledno. Prostim klikom na desni taster miša možete ga pozvati ili skloniti sa ekrana. Osim grafičkog prikaza predmeta koje ste sakupili, kroz inventar se može pristupiti i bogato ilustriranoj enciklopediji Astečke istorije. To je najlakši način da saznate sve o kulturi i istoriji ovog naroda, kao i mnoge praktične informacije o

prehrani i raznoraznim predmetima koje ćete tokom igranja verovatno koristiti.

S obzirom na neadekvatno rešenje načina kretanja kroz igru, propala je inače dobra ideja da se povremeno rmenaju prevozna sredstva u toku putovanja (ili bezanja). Činjenica da ste u jednom trenutku nakon pešačenja ušli u čamac i da plovite rekom ostala bi totalno nezapažena da nije promene okoline. Jednostavno nema nikakvog "fizičkog" osećaja da niste više na nogama nego da koristite veslo. Kada prolazite kroz naseljena mesta, koja su puna sličnih zgrada, trudite se da upamtite karakteristične detalje po ulicama, jer će vam se u suprotnom često dešavati da se izgubite i vrtite u krug.

Nakon igranja, ostaje vam utisak nedovršenosti. Od početne, dobre ideje, trajejava tehnička izrada u određenim segmentima ostavila je okmjen proizvod. Iako, ako spadate u zagrižene avanturiste, možda vam neće biti poznato da je istovremeno stare astečke imperije dovoljno zanimljiva da bi vas verzija na kompjuteru zadovoljila i dalje.

minimalna konfiguracija:  
PI66MHz  
32Mb RAM  
3Mb SVGA  
8xCD



puštate kompjuteru da vas prebacuje od tačke "A" do tačke "B" (ko je igrao A.D. 2044 znaće tačno o čemu je reč). Grafika je u igri prilično kvalitetna i bio bi sjajan osećaj da je moguće normalno kretanje. Eventualno za utehu možete poslužiti činjenica da kada stojite u mestu možete kružiti oko svoje glave i gledati okolinu.

Autori igre su pokušali da je kompletan ambijent po kome se krećete verno prenet iz prošlih vremena. To se odnosi kako na kraljeve i građevine

pored kojih prolazite i koje možete istraživati, tako i na karakteristične predmete koje ćete u toku igre pronalaziti i upotrebljavati. Jedna od



| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera | 70% |
|------|---------|----------|-----------|-----|
| 3.5  | 4.0     | 3.0      | 3.0       |     |

Ime: Aztec  
Izdavač: Cryo Interactive  
Sistem: Windows 95/98  
Žanr: Avantura

**Lepo je imati ljubimca  
sa pedigreom...**



**Još lepše je imati...**

**nekoliko ljubimaca  
sa pedigreom...**



NINTENDO<sup>64</sup>



GAME BOY  
Color



Sega® Dreamcast.



**Centrala:** Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848



**Centar:** Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606



**Zemun:** Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008



**Novi Beograd:** Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. Mihajla Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41



**Novi Sad:** 064/117 53 36



**Indija:** 064/120 71 51

fid

FRP (Fantasy Role Playing) pojavio se početkom sedamdesetih u američkoj državi Viskonsin. Zvala se Dungeons & Dragons (D&D). Odmah po pojavljivanju stekla je veliki broj poklonika.

Osnovna razlika, a ujedno i, prednost ove igre, odnosu na već postojeće društvene igre (tipa Monopoly), je u tome što vi niste Argentina, već ste kao raznobojnim poljima, već ste osoba sa svojim svojim vrlinama i manama. Vi ste kreirali lik koji će predstavljati i voditi kroz neke svoje točke i avanture. Pri stvaranju lika, igrači moraju dati liku između dvije rase: afričke (vile) i bijele (čovjek). Dvije dvorane (čakulak).

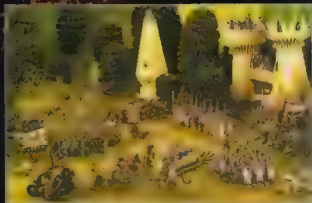
Takode birali su zanimanje (kao: ratnik, strobnjak, pov. Svaki od izabranih likova ima svoje prednosti i mane. Ratnik je izdržljiv i snažan, neinteligentan i nepoznat magiju. Svi likovi imaju svoje fizičke i mentalne karakteristike (snaga, veština borbe, inteligencija...), koje se određuju bacanjem kockica. Kockice koje se koriste nisu standardne na koje smo svi navikli, već su to osmostrane šestostone (izgledaju kao prizme).

Jedini igrač najčešće onaj koji se razume sva pravila i namjeru predstavnika Gme Mastera, tj. osobu koja vodi igru. Igrači igraju kroz njega. Gme master ima zadatak da namisli zaplet priče u koju će igrači biti uključeni. Pravi moralizaci i zanke, koje igrači trebaju da pređu da bi nastavili igrati. Važan faktor u stvaranju atmosfere jesu muzika, koje su jedan od glavnih obležaja FRAPA.

[illegible]

GM: "Ulica je potpuno pusta. Čuje se udaljen lapiz psa." (GM u toku igre smisla ovakve situacije. On je imao na umu da je to bila ulica u kojoj su se dogodili događaji iz prošlosti.)

da i "Okreneš se i vidiš nekog pija-  
ke kako se tetura na krakovima". Isti je  
kao i u svakoj avanturi snova, da onaj koji ga doživljava  
ne zna, zamislio je izgled okoline i likove koje će vidjeti  
kada se probudi, a sve ostale detalje smisli u toku snova.



Miloš (logov): "Sigurno su, znali da dolazimo. Moraćemo da učemo neprimetno. Ja ću srediti strahara što ti se", (obraća se sada GM-u) "vadam duvaljku i sreću za usisavanje i šunjaru za korišćenje rektora"

GM: "Bad kockicu, da vidimo da li si se uspešno prišunjao". (Kockicama se određuje uspeh u nekoj radnji. Ako Nemačija dobije dobre brojeve, prišunjaj se netko, a ako dobije loše, stražar ga je čuo i diže uzbunu).  
Miloš baca kockice dobije dobre brojeve. Miloš da uspeo.

GM: "Sudbina je u mojim rukama. Priglasio sam ih na koncert."  
Miloš: "Nišanim mi u zrak i gadam".

GM: "Baci kockice, da vidimo da li su pogodne."  
dobija loše brojeve.

GM: "Pogodio si ga u glavu i on je plovkao, ali onda pod dejstvom otrova zapalio se i pao. U tom trenutku istrče dva ratnika i jedan čarobnjak iz krone i počnu prema tebi (opovru)." (GM smišlja šta će biti u prijetelja i prijatelja u igri i uopće ne zna.)

Igor (ratnik): "Ja istrčim iz zaklona i bacim nogu na neprijatelja." (Igrači se mogu umešati bilo kada. Igor je morao ostati u zaklonu i sakriti se, ali naprotiv, napredovao je i ja se uvijek međusobno pomaže).

GM: "Baci kockice!"  
Igor baci i dobija dobre brojeve

Glas: "Pogađaš jednog ratnika u rame, blizu usta. Pade uz jek. Čarobnjak se naglo okrene prema tebi (obrnuto prema goru) i počinje da izgovara neku bajalicu. Iz usta mu nešto izlazi, nešto izlazi plamen iz tebi".

Merlinja (čarobnjak) je obično čarobnjak koji može da ga udari.

Bănuț, Ioachim, "Căpitanul de la 1848", în: *Revista* 1980, nr. 1, p. 10.  
 Bănuț, Ioachim, "Bănuț, Ioachim", în: *Revista* 1980, nr. 1, p. 10.  
 Bănuț, Ioachim, "Bănuț, Ioachim", în: *Revista* 1980, nr. 1, p. 10.  
 Bănuț, Ioachim, "Bănuț, Ioachim", în: *Revista* 1980, nr. 1, p. 10.





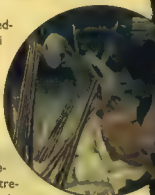
# TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Na ovom mestu možete naći kompletna rešenja za najpoznatije igre. U ovom broju imamo pravu poslasticu za ljubitelje avantura: rešenje igre Tomb Raider The Last Revelation. Ovu odličnu igru izabrali smo iz jednostavnog razloga koji se zove - Lara Croft. Zato uživajte!

## I DEO

### Trening sa Von Croy-om

Pravila za ovaj trening su veoma jednostavna. Držite se Von Croy-a, ali dozvolite da vas on vodi. Pokupite sve stvari koje vidite, što se u stvari svodi na nekoliko zlatnih lobanja, i dopustite da on "otvori" sve zamke i provalije. Ne zaboravite da probate sve nove pokrete i trikove, dok u trci sa Von Croy-em ne morate da pobedite, jer se nivo završava isto, pobedili vi ili ne. Još jedna stvar koju treba da zapamtite. Nemojte da poginete, jer morate da završite ovaj trening kako biste ušli u prvi nivo. Sada bi trebalo da ste spremni za početak najbolje i najviše avanture sa Larom Croft.



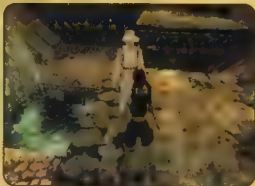
### Nivo 1 : The Tomb Of Seth

Ovaj nivo liči na nastavak trening nivoa, jer vas polako uvodi u igru. Ima nekoliko protivnika koje treba da ubijete i skoro ništa više da vas uznemiri sem jedne zagonetke. Potrudite se da sakupite što više municije i zdravlja jer će vam sigurno zatrebati kasnije u igri. Pokupite sve svetleće rakete u naokolo i posmatrajte ka čoveku sa bakljom. Pratite ga unutar pećine i pokupite sačmaru u prvoj rupi na koju ste naleteli.

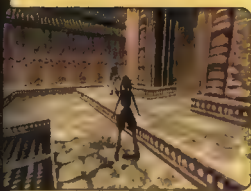
Nastavite dalje u mrak prateći čoveka sa bakljom, jer vam osvetljava put. Škorpioni će vas malo usporavati, ali sa nekoliko metaka ćete ih srediti. Proverite sve rupe zbog municije i ubijte psa-kreaturu, koji će vas napasti posle. Blizu vrata na kraju pećine, naći ćete dve prve pomoći. Jedna je na steni, dok je druga skrivena desno od vas na uzvišenju. Pošto ste to pokupili, krenite niz hodnik do jednog hrama.

Pošto vam čovek osvetljava put, u trenutku će se spustiti kameni blok, dozvoljavajući vam da dosegnete do skrivenog prekiđača u zidu. Takođe ćete naći prvu pomoć u suprotnoj rupi. Ubijte dva škorpiona koja ste oslobodili i nastavite niz hodnik. To pomeranje prekiđača je sobu do koje ste došli ispunjenu

peskom, kako biste mogli da pređete i pokupite prvu pomoć i čudan zlatni objekat sa pijedestala. Pošto ste ovo obavili, otvoriće vam se vrata pored kojih stoji čovek sa bakljom, tako da se vraćate nazad u prethodnu sobu. Pratite čoveka u sledeću sobu.



# evo rešenja!

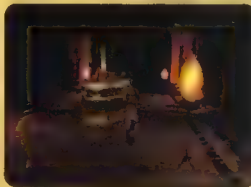


Onaj čudan predmet što liči na oko, savršeno staje u prorez na vaše desno, koje ćete za sada ignorisati i nastaviti da pratite čoveka do sobe na kraju stepenica. Pustite njega da otkloni zamku sa sečivom, pre-

skokom izbeći čete šiljke koji izlaze iz poda i zidova. Kako nastavite pravo nađi ćete na dve vaze od kojih ćete razbiti levu da uzmete prvu pomoć. Izbegnite sledeću zamku sa šiljcima, kao i prethodnu.

Na dnu padine, stavite Ruku Oriona u prorez koji izgleda kao zvezda. Ovo će izgledati glupo, jer ste startovali od vratnu mašinu sa sečivima, ali tako treba. Sve što vam sada treba jeste malo više sreće i pravovremenog skakanja. Sačekajte da jedno od tih sečiva dođe do vas, pre nego što iz mesta skočite napred, pa levo, opet napred pa opet levo dok ne budete na sigurnom. Pratite hodnik do glavne odaye za sahranjivanje. Posle "filma" pridite početku sarkofaga i pokupite "The Amulet of Thorns".

Poteći će krv iz sarkofaga i iz kanalića u podu. Pratite kanale do sobe sa statuuom u sredini i tri mrtvačka sanduka na zidovima. Pošto ste ušli u sobu, sanduci se otvaraju, u dva su mumije, a u trećem prva pomoć. Primitičete plavo-crvenu kocku pored jedne bare od krvi. Gurnite statuu na ovo i zadnja strana jednog kovečga će se otvoriti otkrivajući vam



hodnik u koji ćete ući da vas odvede do jedne pećine. Upalite signalnu raketu i "uidite" u mrak ka dalekom svetlu.

Ubijte dva psa koja vas napadnu i nastavite ka svetlu koje je u stvari otvor u zidu. Levo od rupe je niz neravnomernih stepenika koji vode gore do svetla. Popnite se uz izdmeđu dve statue i pucajte u dve urne na vrhu, gde ćete dobiti municiju i prvu pomoć. Idite u sledeću sobu gde se nalazi zlatna zmija na vrhu postolja.

Pošto ste to uzeli, dva prethodna mrtva tela na podu će oživeti i napasti vas, zato put pod noge, ne putem kojim ste došli već kroz otvor u zidu. Sidite nizbrdo i brzo trčite u levo koristeći dugme za trčanje, držeći se leve strane, da izbegnete šiljke iz zidova i sačekajte u levom čošku, dok se soba ne napuni peskom. Popnite se i pratite tunel nazad do glavne sobe. Ali, ovog puta morate, pošto se popnete uz stepenice, da skrenete levo blizu vrha i predete drveni most.

Pratite stepenice na gore i ubijte dva psa. Skrenite levo na vrhu i pažljivo se spustite niz rupu. Hodajte do kraja hodnika i istražite sobu ispod vas. Sidite do poda sobe i idite ispod šiljaka ka kamenim blokovima na sredini sobe. Popnite se na njih i povucite polugu, koja se nalazi na vrhu. Verovatno ste na putu do gore, primetili još jednu rupu u obliku zvezde, koju ćete uskoro iskoristiti. Vratite se do poda, i krenite nazad do ulaza u sobu, gde se otvorila još jedna kapija. Da dosegnete do skrivenog predmeta u zidu, po-

moći će vam dva bloka kod kamene ograde u podu, onda nastavite kroz novi tunel. Popnite se uz merdevine na kraju tunela i povucite polugu. Ovo će rotirati glavnu sobu za 90 stepeni. Zato se vratite do glavne sobe i spustite se niz prvu rupu u podu na koju naiđete i pokupi-



go što potrčite uz stepenice da pokupite drugi deo oka (Eye of Thorns). Potom spojite oba dela oka i stavite u prorez viđen ranije, da bi vam se otvorio izd kuda ćete proći i ubiti dva psa. Potrčite niz hodnik i uđite u glavni deo hrama. Slobodno se divite scenografiji i podite levim putokazom.

Tu možete naći malo municije i prvu pomoć, ako vam treba. U svakom slučaju pratite putokaz kroz sobu, preko mostića od lave, pa niz stepenice. Kada on skrene levo, vi skrenite desno. Uđite u sobu sa vodom i primetićete vašeg tzv. vodiča kako stoji iza kapije, prodite kroz vrata desno, pa u hodnik do sobe od cigla. Povucite lanac koji se nalazi pored ulaza i gledajte "scenu". Sada vam je jedini izlaz odatle blokiran. Šta sada?

Da biste ovo rešili morate da zapalite svaku baklju na zidu, određenim redosledom da bi vam se otvorila kapija na kraju sobe. Palite baklje tako što skačete sa jedne osvetljene cigle do sledeće. Gledajući po sobi primetićete da zapaljene baklje izgledaju kao iskrivljeno slovo S. Morate da skačete sa cigle na ciglu kao da pratite slovo S u nazad, od dole ka gore. Ne dodirujte zid, ne skačite preko reda i nemojte da prodete kraj.

Ako ipak pogrešite, možete da restartujete zagonetku tako što ćete povući lanac koji se nalazi u hodniku pre ulaza u ovu sobu. Ovdje ćete naći sačmaru, tako da vam se isplati čak i da niste pogrešili. Pokupite tajmer u obliku jajeta, koji je iza kapije koja se otvorila, i potom izađite kroz sledeću kapiju. Ponovo ste se našli u glavnom hramu. Idite levo do sledeće kapije i sačekajte vašeg vodiča. On će vam otvoriti kapiju pre nego pobegne sav preplašen. Ne obračunajte pažnju na njega, uđite u sledeću sobu i pokupite metkove za sačmaru sa postolja, potom se popnite na statuu i stavite jajoliki tajmer u ruke statue. Sledeća scena vam u principu govori kuda da idete. Ubijte škorpiona i vratite se nazad u glavni hram. Popnite se u glavu sfinge i puzite do sledećeg nivoa.

## Nivo 2: Buriel Chambers (Odaye za sahranjivanje)

Ovaj nivo sadrži mnoštvo zamki i provalija i počinje tako što se vi nalazite u maloj sobi pored poluge, koju treba da povučete da bi vam se otvorila kapija kroz koju prodete, spustite se nizbrdo i pokupite "The Hand of Orion" (Ruku Oriona) sa poda. Odmah treba da skočite u levo da izbegnete šiljke iz poda i zidova.

Podite niz sledeću padinu i pokupite municiju za vašu sačmaru da bi vam se otvorila kapija. Nastavite niz hodnik do heksagonalnog dela. Sa pravovremenim

Tomb Raider: The Last Revelation  
Igrač: PAL  
Sistem: Windows  
Završeno: Avventura



te "The Hand of Sirius" (Ruka Siriusa). Idite niz hodnik i zadite iz njega na kraju. Preskočite blokove i puzite ispod blokova koji su na vrhu. Trebalo bi da sad gledate u rupu u zidu, ispred i ispod vas. Preskočite je i polako dođate duž nje unutrašnje rupe.

Sidite niz merdevine i povucite lanac u sobi ispred vas. Ovo će vratiti glavnu sobu u prvobitni položaj. Popnite se nazad u glavnu sobu, izbegavajući dva zombija koja su oživila, i popnite se tamo gde ste videli onu rupu u obliku zvezde (Da li se sećate?).

Stavite tu "Ruku Siriusa" i pogledajte u desno. Kanopac koji se pojavio će vam pomoći da pređete do rupe na kraju robe. Pokupite Zmijski amblem i pratite tunel ubijajući usput tri psa, dok ne stignete nazad do glavne pećine. Sad kada imate oba amblema, možete da prođete kroz vrata hrama (vrata sa stubovima). Ali, prvo morate da se vratite do kamenih stepenica, popnete se gde ćete naći rupu sa skrivenim predmetom. Pošto prođete vrata hrama, postavite dva amblema u odgovarajuće proreze i izbegnite mumiju dok se soba ne napuni dovoljno, da biste bili u stanju da zadete na svetlost dana.

### Nivo 3: Valley Of The Kings (Dolina Kraljeva)

Kad izađete na svetlost dana, budite spremni da pucate na sve strane. Svaki ubijen će nešto da isпусти, ali jedan će isпустiti svežanj ključeva. Pošto uzmete ključeve od džipa, pokupite municiju i prvu pomoć, uključujući i skrivenu u maloj pećini levo, odakle ste izašli.

Doručite do džipa, sedite i pratite drugi džip kroz pećinu. Bilo bi dobro samo da ga pratite i da se ne približite previše blizu, jer će vozač početi da izbacuje granate. Samo pokušajte pratiti pećinu, gazići sve što vam se nađe na putu. Na nekoliko delova koji su malo nezgodni, kao npr. deo gde treba da vozite do rampe i preko provalije, ali ako vozite sporo i pažljivo biće sve u redu. Možete da izađete iz džipa bilo kada, ali nećete ništa naći u okolnim rupama, koje sadrže samo alternativne puteve, ako idete peške.

### Nivo 4: KV5

Možete ostati u džipu za ovaj nivo, gde ćete videti Laru kako rozi kroz opasne pustinje i zgrade pune zamki. Zato bi bilo pametnije da vozite sporije, jer je teže da se izgubite, a lakše vas raznesu mine. Kada dođete do zgrade prekrivene skelama, morate da izađete iz džipa da malo pucate u "loše momke", u tom trenutku se zatvorila kapija ispred vas i zato morate da nadete polugu da biste je otvorili.

Dobro istražite skele, jer ćete naći dosta municije i prve pomoći. Da biste došli do poluge morate se popeti na vrh desne skele i pomoću užeta se prebaciti na drugu stranu. Skočite uvis i uhvatite se za polugu da je aktivirate. Sidite na nju, sedite u džip i prođite kroz sada otvorenu kapiju. Vozite uz padinu, menjajući strane da biste izbegli lopte sa šiljcima, i polako vozite do sledećeg dela sa pećinama, pošto se tu nalazi dosta rupa u koju možete da uđete.

Iz rupe izađite na dno. Najbrži i najbezbedniji način da pređete dno je da se držite desne strane do kraja, sem onda

kada treba da skrenete levo. Budite pažljivi pri izbegavanju rupe i ljudi na skelama, a možete da preskačete rupe do mile volje i rušite skele, da posle gazite ljude koji su pali, sve dok ne umru. U svakom slučaju, stižete do jedne male pećine u koju ćete ući, i završiti nivo.

### Nivo 5: Temple Of Karnak (Karnakov Hram).

Posle "filma", Lara stiže do hrama. Popnite se preko šiljanka do velike "Igle". Spustite se do dvorišta i ubijte dva škorpiona pre nego što pokupite prvu pomoć kod "Iglinog" podnožja. Krenite kroz srednja vrata sa vaše desne strane. Popnite se na prvi kameni blok i pokupite municiju. Sada pošto ste "napunjeni", vratite se do velike "Igle" i uđite na vrata sa stubovima. Prođite vrata i krenite uz brdo.

Dok trčite, Lara će gledati na njenu desnu stranu i to znači da tuda treba da idete. Popnite se uz rupu, preskočite platformu, pritisnite dva skrivena dugmeta u rupama da otvorite kapije iza vas. Doskočite do dve kapije i pokupite i prvu pomoć i municiju pre nego što uzmete prvu "Kanopsku teglu" sa pijedestala.

Sa još nekoliko skokova, moći ćete da dohvatite još malo municije sa poslednje platforme. Sada se spustite na zemlju, skočite u vodu, plivajte pravo dok ne vidite rupu u zidu, kroz koju ćete proći i pratiti taj tunel. Posle nekog vremena, naći ćete na malu rupu iznad vas, gde ćete na trenutak izaći iz vode i naći sakrivenu municiju. Opet ćete u vodu, nastavite pravo do kraja tunela i skrenite levo, gde ćete naći još municije i prvu pomoć. Sada možete da se vratite kuda ste došli, izađete iz vode i odete na otvoreno. Skrenite levo i krenite preko šiljanka.

Na drugoj strani ćete naći na ruševine. Gledajte oko dok ne vidite rupu u podu u koju ćete ući i izaći na drugi kraj. Sada ste u sobi sa širokim stepenicama, koje vode do velikog lonca sa dva prazna bazena na bokovima (Šta da radim kad tako izgleda). Iskoristite Larine penjačke sposobnosti

da pređete preko jednog od bazena i pritisnete dugme iznad jednog bloka na drugom kraju. Sada se spustite na stepenice i trčite do vrha da biste pritisli još jedno dugme unutar vrata, koja ste maločas otvorili.

Ovo će spustiti lonac, ispod kojeg ćete naći jednu rupu koja vodi u još jednu sobu ispod. Spuštajući se u sobu naći ćete se između dve statue. Idite iza leve statue i postavite "Kanopsku teglu" u za to predviđeno mesto. Pogledajte iza sebe, u desno, i videćete usku rupu u zidu u koju ćete

te se nekako uvući i dopuzati do izlaska iz hrama. Pohitajte nazad do "Igle" i ponovo prođite kroz vrata sa stubovima, jer su se unutra sada nova vrata otvorila, kroz koja ćete proći i spustiti se niz padinu.

### Nivo 6: The Great Hypostyle Hall (Veliki Hipostil Hol)

Izađite iz rupčage i istražite na svetlost. Skrenite levo i pokupite municiju i prvu pomoć između stubova. Ponovo



Krivošćak grana: AB negativ  
Visina: 5ft 9in (175 cm)  
Težina: 9st 4lb (60 kg)  
Boja kose: Crna  
Boja očiju: Smeđe

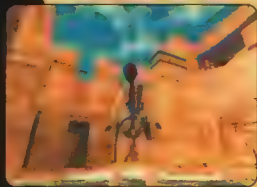
Ime: Lara Croft  
Nacionalnost: Engleska  
Datum rođenja: 14. februar 1967  
Mesto rođenja: Wimbledon, London  
Bračno stanje: Neudata







izadite i trčite na drugu stranu područja. Uđite u rupu koju će istražiti i naći dosta municije i prve pomoći. Dobro pogledajte i krovni deo, jer se tu nalazi veći deo toga. Pošto ste se nakupili, potražite jedini izlaz iz te prostorije, dućak i širok tunel. Trčite do kraja tunela i preskočite provaliu sa jednog kame-  
nala koji štrči. Ovo će uspeli samo uz trčanje. Skrenite desno po dolasku do sledeće sobe i onda opet desno. Hodajte do kraja kose sobe i skrenite levo. Vrata su se tu otvorila, prođite kroz njih, spustite se niz padinu i pređite u sledeći nivo.



## Nivo 7: The Sacred Lake (Sveto Jezero)

Izadite iz rupe i krenite napolje, gde ćete se susresti sa velikim gmizavcem i dva šišmiša, tako da ćete moći da se popnete na stenu i lakše ih ubijete. Krenite onda levo gde je još jedan gmizavac koga ubijate, a zatim pratite stazu u desno do vode koju ćete preplivati i izći na plažu gde poubijate sve vrste gmizavaca.

Pohitajte uzbrdo i na desno, gde se nalazi kameni ulaz, ulazite i ubijate sve slepe miševce. Trknite do baklje i bacate je u rupu, zatim polako dođete do iverice i okrenite se ka ogromnom bambusovom štapu. Sada treba da se odmaknete malo od ruba i da skliznete, i pre nego što stignete do kraja skočite na bambusov štap. Popnite se uz štap i kako se približavate vrhu okrenite leđa drugom štapu. Pritisnite dugme za skok tako da doskočite na platformu drugog štapa. Popnite se do kraja ove platforme i saltom unazad skačete na ivericu. Sada uskačete u rupu i puzeti dolazite na drugi kraj gde povlaćete lanac da biste otvorili spojnu kapiju.

Vratite se nazad do bambusovih štapova, spustite se niz njih što više možete i uskočite u vodu. Pratite tunel do jezera napolje. Otvorajući kapiju, oslobodili ste dva krokodila koja ćete ubiti samo ako izadete napolje i raznesete ih. Vratite se u vodu i doplivajte do centralne strukture. Na dnu jezera se nalaze dve rupe, jedna vidljiva i druga pokrivena, baš koja vama treba. Da biste je otvorili potrebno je da nađete polugu koja se nalazi ispod kamenog bloka, suptorno od kapije kroz koju ste dopivali. Kada to uradite punim plućima zaronite u rupu. Povucite vrata na dnu i pratite uzan tunel, i kada dođete do T-raskršća idite levo pa desno po još vazduha. Sada opet zaronite i odmah izronite. Trebalo bi da se nalazite u sobi sa ogledalom na zidu. Pogledajte u tavanicu sobe u ogledalu i videćete skrivenu rupu, do koje doplivajte i izadete napolje. Pratite tunel da nađete drugu "Kanopsku teglu".

Vratite se u vodu i idite natrag do jezera. Zaronite u drugu rupu i pratite tunel da završite nivo.

## Nivo 8 : Temple of Karnak - Part 2 (Karnakov Hram - 2 deo)

Podvodni tunel u kojem se nalazite vas dovodi nazad do Karnakovog Hrama. Pronađite dve statue i postavite "Kanopsku Teglu" na svoje mesto iza statue, koje će delimično zamrznuti vodu u sledećoj sobi da biste mogli da hodate. Popnite se uz stepenice na drugoj strani vode i uđite u tunel iza. Popnite se u sledeću sobu i dođite do Nive rupe. Pogledajte dole u vodu i ubijte dva krokodila koji plivaju unaokolo. Uskočite u vodu i zaronite da pokupite municiju. Plivajte do tunela iza dva stuba i pritisnite dugme koje se nalazi na kraju. Sada izadite i pokupite statu Sunčane Godeše (Sun Goddess) i Hipostilni ključ (Hypostyle key). Sada treba da se vratite do dva stuba koja su zamrzla vodu, pa kroz uzan tunel napolje u dvorište do velike Igle, gde treba da ubijete nekoliko neprijatelja. Krenite ka Hipostilnom holu da biste završili ovaj nivo.

Ako se setite gde se to nalazi, pogledajte kraj 5. nivoa.

## Nivo 9: The Great Hypostyle Hall - Part 2

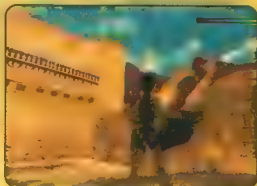
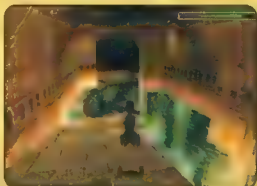
Izadite iz rupe i krenite ka sunčevoj svetlosti, gde će vas napasti čovek sa mačem obučten u crveno-crno. Ubijte ga, skrenite desno i uđite kroz rupu u sledeću sobu, gde ćete ubiti crveno-crnog nindžu. Nemojte se truditi da ga ubijete dok maše mačem, jer odbija mekove, nego sačekajte pre nego što se spremi da napadne i upucajte ga.

Izadite iz ove sobe isto kao pre i spremite se za još dvojicu nindža pre velike provaliu. Kada ih ubijete preskočite provaliu pomoću kamenog spruda. Pohitajte u desni najdalji ćošak sledećeg dela gde je

uzan tunel u koji ćete se popeti i iskoristiti ključ za bravu. Pošto uđete u sledeću sobu ubijte trojicu nindža. Sada se popnite gore i pomoću rešetaka na tavanici, kao majmun, pređite do sledeće sobe gde imate dosta toga da pokupite, pod uslovom da ne padnete, jer ćete morati ispočetka iz prve sobe.

Cilj vam je da prođete do prvog hala koristeći rešetke i platforme da dosegnete polugu na desnoj strani zida. Vratite se do prvog hala i popnite se do sledećeg nivoa. Pređite sada zatvoren most i upućajte braon kamen na stubu, koji će otvoriti rupu u podu. Polako sidite do poda i uđite u rupu. Popnite se uz stepenice i potvrdite niz hodnik, skrenite levo u još jednu sobu gde ćete videti zašiljen stub sa lancem pored njega.

Ova soba je srednja od ukupno tri, svaka ima zapaljive štapove. Potrebno je da ih okrenete ka zašiljenom stubu. Izadite iz ove sobe, skrenite levo pa opet levo. Popnite se uz merdevine i uđite u sledeću sobu. Morate sada da posetite tri sobe da biste okrenuli zapaljive štapove ka centralnom stubu



Možete da vidite kuda su okrenuti gledajući kroz pod. Jednom kad ih pravilno postavite, povucite lanac da ih startujete i razbijete glavni stub. Na vrhu stuba se nalazi zlatni kamen koji treba da se kombinuje sa statuom Sunčane Gode. Sada se spustite u rupu ispod ulaza u jednoj od soba sa stepovima, potražite da biste završili nivo.

## Nivo 10: Sacred Lake - Part 2

Pojavljujete se iz tunela na deo svetog jezera koje ste možda ili niste videli. Poenta je da Sunčanu Godesu kombinujete sa Zlatnim Kamenom i stavite to u sredinu ostrva, da vam se otvore troja vrata. Vrata na vaše levo i desno sadrže samo prvu pomoć i municiju, dok su vrata ispred vas ta koja vam trebaju. Pucajte u slepe miševе i popnite se na peščani kamen u sredini sobe, sa koga ćete skočiti u vis, uhvatiti se za plafon i kao majmun preći na drugu stranu gde se nalazi uzana rupe u koju ćete ući i ići do kraja. Sada možete i levo i desno. Levo je čorokak, ali ipak malo uzi municije. Dakle, desno krenite puzeći i onda se popnite do sledećeg nivoa i stanite kod ogromne provalije koju ćete preskočiti uz trčanje. Spustite se do platformi i skrenuvši levo moraćete uz trk da naskočite na zakačen blok. Kada se nađete na njemu, upucajte šmiše i polako se spustite do sledeće sobe. Popnite uz municiju i signalne rakete iz male sobe, pre nego što izadete na sunčevu svetlost. Dotrčite do kapije sa druge strane čistine i gledajte "film".

## Nivo 11: The Tomb of Semerkhet (Semerketova Grobnica)



Pucajte u dve vaze i spustite se niz padinu, a na jezdu bubice ako se zakačite na plafon i pređete do naredne

sobe i uz pomoć bambusovog štapa se spustite do sobe ispod. Pokupite baklju pored vatre, zapalite je i uđite u narednu sobu, gde ćete po čoškovima istražiti sve tri rupe i potom se vratiti u gornju sobu, jer su se otvorila vrata. Prođite kroz njih i otvorite skrivena vrata sa vaše leve strane. Trčite do kraja tunela i spustite se u ogroman tunel. Iza vas ne nalaze stepenice koje vode do zemlje, vi ćete odmah leći na stepenicama, ali nemojte još ući u glavnu sobu, prvo se popnite na merdevine sa vaše desne strane. Ubijte dva psa sa distance i uđite onda u sobu. Dotrčite do kraja i stanite pred tri plamena. Kada se desni plamen ugasi, brzo dotrčite do rupe i pritisnite skriveni prekidač, brzo skočite unazad da izbegnete opekotine. Idite do srednje rupe, koja je sada bezbedna, i pritisnite skriveni prekidač. Kameni blok desno od plamena je pao, otvarajući još jednu sobu. Uđite u nju i iza čoška ćete naći još šest rupa sa amonovima, koje ćete proći na isti način kao i prethodne, da biste podigli platformu u prethodnoj sobi i time otvorili izlaz iz druge sobe. Da biste izašli iz ove sobe potrebno je da se kao majmun verete preko rupčage i odete

levo. Kada se nađete u glavnoj sobi, popnite se na upaljenju žičanu platformu i sa nje skočite na platformu na sredini sobe. Izbegnite plamen, pritisnite skriveni prekidač, vratite se na zemlju i krenite niz padinu. Pokupite The Rules of Senet (Senetova Pravila) i vratite se kroz do velike odaje, gde ćete ispitati Pravila i otrčati do drugog kraja sobe. Popnite se uz stepenice do balkona za igranje, gde ćete opet pročitati Pravila i početi da igrate tako što ćete skakati na određen deo, prvo birajući neku od boja. Igra je jednostavna, pomerajte jedno po jedno i završićete je. Kada se platforme podignu, sidite niz merdevine i istrčite do kraja stepenica.

Skakajući sa platforme na platformu doći ćete do krajnjeg dela gde pratite bilo koje stepenice do sledeće sobe. Ubijte dva psa i nastavljajući dalje, usput razbijajući vaze sa manje važnim stvarima, dolazite do rupe u podu u koju se spuštate, ne obraćajući pažnju na pod prekriven bubama. Popnite se uz jednu motku na kraju sobe i uđite u sledeću sobu, koja sadrži tri ogledala, svaki reflektuje svetlost na centralni blok. Pratite hodnik iz sobe do bambusove motke, na koju se penjete i ulazite u sledeću sobu, koja se nalazi iznad one sa ogledalima.

Potrebno je da blokirate svetlosne zrake, pomerajući kamenje na odgovarajuće obojenu ploču i kada ste to uradili vratite se do sobe sa ogledalima, spustite se niz rupu u podu i pratite tunel u sledeći nivo.

## Nivo 12: Guardian of Semerkhet (Čuvar Semerkhet-a)

Spustite se niz rupu, pa niz padinu. Uđite u hodnik izbegavajući ostrice. Pošto uđete u sledeću sobu pogledajte mapu na podu, skrenite levo, popnite se u rupu, upuzite desno u pukotinu i pojavite se u ogromnoj sobi sa plamenom u jednom kraju. Okrenite točak nekoliko puta, da biste podigli vrata na kraju sobe i pošto ste ih digli do kraja, u trku preskočite platforme pre nego što se zatvore.

Platforme sadrže zamke sa sečivima i zato vam je brzina neophodna. Pošto ste to prošli naskočite na podignutu platformu, pokupite Golden Vreusa (Zlatnog Vreusa) sa pijedestala i vratite se nazad do sobe sa mapom na podu. Postavite Zlatnog Vreusa u centar zlatnog trougla na zidu koje je č aktivirati spravu iznad mape, a koje će za uzvrat otvoriti jednu od modela piramida, odakle ćete uzeti ključ i staviti ga u rupu u zidu pored vatre sa zamkom.

Pošto su se vrata otvorila, prođite kroz njih i krenite kroz hodnik, sve dok ne dođete do poluge, i u tom trenutku će se pojaviti ogromna crna zver. Zato brzo povucite polugu i krenite kroz vrata odakle je došla zver i pratite hodnik do čorokaka i u rupi u zidu ćete naći baklju. Vratite se malo nazad i upalite baklju sa malo vatre sa zida. Sada se vratite tamo gde ste našli baklju, izbegavajući zver, i upalite dve stvari da biste otvorili vrata.

Idite niz tunel gde ćete naći sobu sa municijom, prvom pomoći i zamkama sa sečivima. Sada je potrebno da se vratite do poluge i pogledate u plafon. Tu ćete se popeti na rešetke, kao majmun preći celom dužinom sobe i provući



Sport: Nije vreme igrati. Dok je bila u Gardonovom odori je parirala po stanim i odlično je u planine za vreme dok su drugi vežbali tenis. Kao dođam predmet uzimala je časove srušavanja i odmah je bio upaljena. Medutim sraga koju su njeni prsti stali penjanjem po stanim postala je korice koja je počela da prođi oharati u zlatnom.

Sport:



se kroz rupu kad dođete do nje. Puzite kroz tunel i doći ćete do sobe sa 4 plamena otvora koja ćete dvaput pregledati (sva 4).



Kada se pojave bube u sobi, vreme vam je da idete, pa se vratite do hodnika sa zveri i doskočite na pod. Stanite ispred vrata na kraju hodnika i kad zver krene na vas vi se izmaknite, da bi ona razvalila vrata.

Kroz tunel dolazite do sledeće sobe, gde se nalaze tri prekiđača na tri stuba.

Potrebno je da naterate zver da vas napadne kako bi istom tehnikom udario u prekiđače, aktivirao dvojica vrata, a vi ćete ući prvo na desna i istražiti balkon, zbog municije i prve pomoći. Vratite se i uđite na leva vrata, da završite nivo.

## Nivo 13: Desert Railroad

Povucite polugu da otvorite vagona vrata, dođite do ivice i skočite do sledećeg vagona. Uđite u sve sobe, pokupite municiju i prvu pomoć, ubijte nindžu i izadite. Sada morate da budete između dva otvorena vagona da biste ubili dvojicu nindža, a da vi ne zaginete. Posle ovog idite na sledeći vagon, dođite do merdevina i popnite se na krov. Pošto prodete svetlo, pojavile se nindže koga ubijate i posle toga ulazite u sledeći vagon.

Isto uradite ovde, ali se vratite na krov da biste došli do otvorenog vagona spolja. Da biste prošli zelenu nepromočivu tkaninu morate se zakačiti sa strane vagona i tako preći dok ponovo ne možete da se popnete. Doskočite do poslednjeg vagona i ubijte nindžu. Spustite se iza vagona, uhvatite se za ivicu i provucite se unutra da pokupite municiju i ponovo izadite na krov, krenite par koraka napred i spustite se na desnu stranu vagona. Držeci se za ivicu predite do rupe u koju ulazite da pokupite municiju i pajser.

Iskoristite pajser na polomljenju ručki poluge na podu i ubijte nindžu. Izadite onda iz vagona i uskočite u sledeći. Predite zelenu tkaninu i ubijte dve nindže. Uđite u vagon i sa pajserom otvorite sanduke gde ćete naći skrivenu sobu sa kul bacačem granata. Kada ovo uzmete krenite nazad ubijajući nindže po potrebi.

Kada se opet zateknete u prvom vagonu, iskoristite pajser da otkočite sve vagone sem vašeg i lokomotive, čime završavate nivo.

## Nivo 14: Alexandria

Uđite u tunel i ubijte dve škorprije koje šetaju u mraku. Nastavite uz stepenice do Town Square-a (Gradski Skver) koji ćete dobro istražiti, jer postoje skrivene uličice sa municijom, ali i neprijateljima. Kada uđete u glavnu zgradu naići ćete na starog prijatelja koga ćete saslušati pre nego što pokupite municiju sa stola i izadete na balkon gde skrećete levo i ubijate dva čuvara.

Dođite do mesta gde su oni stajali i odatle do narančastog krova. Skrenite iza čoška i spustite se do poluge odakle ćete do poda, pa uđite u kuću gde se nalazi skrivena municija. Izadite iz kuće, skrenite desno pa opet desno i istražite uličice da završite nivo.



## Nivo 15 Coastal Ruins (Priobalne Ruševine)

Krenite niz stepenice do ulice. Skrenite desno i uđite u "Egipatsku avanturu". Dok istražujete kuću držite se leve strane dok ne uđete u veliku sobu sa ogledalom. Pogledajte u njega i videćete da je pod drugačiji nego što izgleda.

Postoje zamke sa šiljcima. Uz pomoć ogledala uspećete da uzmete luk i strele sa druge strane sobe. Iskombinujte ovo sa laserskim nišanom i dobićete moćno oružje. Zatim dolazite u sobu gde ćete morati da pogodite metu za određeno vreme. Ako to ne uradite padate pravo na šiljke. Zato pucajte!

Prava stvar biće da opremite strele sa eksplozivom i jednim pogotkom deaktivirate šiljke. Skočite do poda i pokupite novčić, koji se u međuvremenu pojavio. Vratite se do sobe sa ogledalom, a zatim u sledeću sobu i iskoristite novčić na mašini. Popnite se uz konopac, koji se pojavio, i pokupite dršku od mete i kuku iz zida. Kombinujte jedno drugo i vratite se do poda. To možete da iskoristite da biste dohvatili ključeve koji se nalaze u rupi kod ulaza u "Egipatsku Avanturu". Sada slobodno možete da izadete iz kuće zabave i skrenete desno. Krenite ka vratima, a zatim niz stepenice. Preskočite vodu i uđite u usku rupu.

Izadite na drugu stranu i trčite kroz hodnik do stena. Možete istraživati vodu, ali nećete naći mnogo toga. Krenite do vrha stena, uđite na bojište i ubijte dva kostura sa eksplozivnim strelama. Popnite se do mesta odakle su se pojavili kosturi i iskoristite ključ da otvorite kaplju. Trčite duž hodnika da biste završili nivo.

**Toliko za ovaj put. U sledećem broj naći ćete nastavak Larinih avantura i rešenja ove odlične igre.**



Posao: Lura ne smatra ulazak u grobove za posao, jer za nju život, njeni je lični posao i održavanju arheoloških vrednosti na zadacima. Veći deo njenog avanturističkog života Lura posvećuje pisanju putopisa. Do sada je napisala knjige: "Tyrannosaurus pridružuje na mesto" i "Ulično Vekostopala". Njena glavna želja je da ista vreme za pisanje.





**re za PC konfiguracije!**

kućišta, ploče, procesori, memorije,  
diskovi, CD-romovi, zvučne kartice,  
potrošna roba, dodatna oprema ...



ZIP Diskete BASF  
Diskete 3,5" BASF  
CD-R BASF 650 Mb 74 min  
CD-RW BASF 650 Mb 74 min



|           |            |
|-----------|------------|
| S 450 14" | S 770 17"  |
| S 560 15" | B 790 17"  |
| S 570 15" | S 9695 17" |



Voodoo Banshee 16 Mb  
Riva Vanta 8, 16 Mb  
S3 Savage 8, 16 Mb



104 USA, YU, DIN, PS/2  
Ergonomic US, YU, PS/2  
Multimedia US, YU, PS/2-  
Ergonomic sa Touch pad-om  
Bežična



VOLAN sa vibracijom, pedale, ručna



TV Tuner sa daljinskim  
Zvučna karta 4 kanala PCI sa FM  
Grafička tabla, radio kartica



Scanner MUSTEK 600 II N  
Scanner MUSTEK 12000 SP



Miševi, trekboli i džojstici,  
zvučnici sa subwooferom



# STROGO POV.

## Virtual Fighter 3tb

### Igraj kao Durala i razne pozadina

#### Igraj kao Silver Dural:

Idi na "Character Selection" i pritisni start+X+A

#### Igraj kao Gold Dural (trening mod):

Idi na "Character Selection" opciju i pritisni start+Y+A

#### Arkadna pozadina:

Idi na "Stage Select" opciju i dozvoli da vreme istekne.

#### Druga pozadina (trening mod):

Drži START i pritisni A desno, pre nego što izaberete mesto borbe.

## Twisted Edge Extreme Snow.

### Extra daske, borderi i poeni

#### Sve daske:

Da biste dobili Midway, Top Gear Rally i XXX6 morate da pobedite u svim trkama. Da dobijete dasku Bucky završite "stunt mod".

#### Skriveni borderi:

Da dobijete Nieno, Ben, Boreth i Tok u ukupnom plasmanu završite kao prvi u "competition mod"-u.

#### Extra poeni:

Pre nego što dođete do ogromnog opasnog skoka pritisnite: levo+A ili desno+A. Držite R sve vreme i dobijete mnogo poena.

## Nagano 98 Winter Olympic

### Da uvek dobijete zlatnu medalju

Na naslovnom ekranu pritisnite: gore, dole, levo, desno, △, ○, ■, levo, levo, desno, X, dole, dole, gore, △, X



## Super Mario Brothers Dlx



### Gomila trikova

#### Super Mario trik za super igrače:

Prvo dođite do nivoa 5-1. Na početku ćete naći korjaču na koju naskaćete da je ošamutite i šutnite je napred. Trčite za njom držeći dugme b i napred. Kada ih sve pobijete dobićete extra život. Posle toga se ubijte i ponovite ove korake dok ne sakupite 300,000 poena. Pošto izgubite sve živote upišite se i vratite na glavni meni. Tu ćete naći Luidijevu glavu koju ćete izabrati i imaćete Super Maria za super igrače!



#### Vatrena moć protiv Boo-a:

Kada uspete da dođete do "You vs Boo", kliknite na Boo-a i na ekranu gde birate nivo pritisnite Select i Mario će se pretvoriti u Super Maria.

Uradite to opet i pretvoriće se u Stražnog Maria, a zatim još jednom i pretvoriće se u običnog Maria. VAŽNO: Ovo radi i u vs modu protiv prijatelja.

#### "Izgubljeni nivoi":

Imate problema da dostignete 300,000 poena koji su potrebni za ulazak u Izgubljene nivoe? Najlakši način je da igrate igru "Fortune Telling" dok ne dobijete Princezininih "Veoma Srećnih" 5 dodatnih života. Sada počnite igru sa 10 života i igrate do kraja. Sakupite svaki novčić i ponekad razbijte koji kameni blok. Uvek pokušajte da se uhvatite za vrh barjaka. Negde oko petog nivou ćete već imati dovoljno poena da se kvalifikujete.

#### 10 života:

Ovo radi samo kad startujete novu igru. Na glavnom meniju izaberite kutiju igračaka i počnite sa kartaškom igrom. Igrajte sve dok ne dobijete veoma srećnu kartu na kojoj se nalazi Princeza. Izadite odatle i počnite novu igru sa 10 života!

#### Igrajte kao Luigi:

Da njega dobijete treba da odmah posle warp sobe izaberete sačuvane igre, i dolazite do mape. Pritisnite select i Mario će biti Luigi!

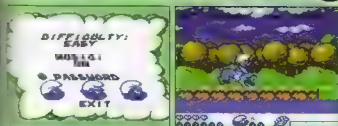
#### Prebacite se do nivoa 7, 8, ili 9:

Idite do nivoa 4-2. Odatle idite desno do prve nakrivljene platforme (ispod 3 kutije) i prođite ispod svake da nađete tri skrivena bloka. Koristeći ove blokove udarite u prvi plavi blok da dođete do stabilije na koju se popnete.





## Smurf's Nightmare



### Skriveni nivoi

#### Rabbit race:

Na glavnom meniju izaberite "Options", a zatim "Password". Ukucajte sledeću lozinku: na prvo mesto stavite štrumfa sa naočarima, u sredinu štrumfa sa olovkom iza uвета, a na poslednje mesto štrumfa sa otvorenim ustima. Ovo će vas dovesti do staze gde ćete jahati zeca da biste pronašli ključ za sledeća vrata.

#### The strange planet:

Da biste došli do planete stavite smurfa sa mehurom oko glave na prvo, smurfa sa otvorenim ustima na drugo i smurfa sa naočarima na treće mesto.



## Xena: Warrior Princess



### Energija, štit i preskakanje nivoa

#### Nepobedivost:

Idite do glavnog menija i pritisnite: gore, gore, gore, O, ■, gore, desno, levo

#### Puni energija i štit:

Idite do glavnog menija i pritisnite: △, ■, △, ■, ■, gore, gore, gore

#### Preskakanje nivoa:

Idite do glavnog menija i izaberite NEW GAME. Onda ispritisajte sledeće tastere: △, ■, O, △, ■, gore, gore, gore



## Cool Boarders 2



### Nova garderoba i ekstra staze

#### Drugečija odeća za devojkje:

Da biste dobili ovu odeću idite do glavnog menija i izaberite "Competition". Pritisnite tastere sledećim redom: dole, R1, gore, dole, R2, gore, R2, gore, gore, R1, dole, dole, R1. Tada će spiker reći: "Here we go!"

Napomena: Ove nove uniforme važe za sve osim za "Competition" mod.

#### Ekstra staze:

Da biste dobili extra tri staze u free-style modu uradite sledeće: Idite na glavni meni i izaberite sledeće opcije po ovom redosledu, i to za manje od 4 sekunde:

#### Competition

Big Air  
Freestyle  
Option  
Boardpark  
Halfpipe  
Freestyle.



Zatim držite na dole i ■ i udite u mod "Freestyle" za 2 igrača. Pustite ■ i držite dole L1, L2, R1, R2 + ■ i dok to držite pritisnite X. Sada biste trebali da imate ekstra tri staze u modu za 1 igrača kao i u freestyle modu za 2 igrača.

Napomena: Ovo je trik za Austrijsku verziju igre dok za Evropsku koristite ■ umesto O.

## Snowboard Kids



### Sve tajne i brži start

#### Brži start:

Da startujete brže od svih, na početku trke, pre nego što se pojavi znak "Go", držite džojstik ka napred i pritisnite dugme A što je brže možete.

#### Svi karakteri, daske i staze:

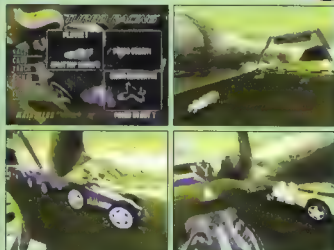
Na početku glavnog menija gde piše "Start" uradite sledeće: dole na džojstiku, gore na džojstiku, dole na kursorskim tasterima, gore na kursorskim tasterima, dole + C, gore + C, L, R, Z, levo na kursorskim tasterima, desno + C, gore na džojstiku, B, desno na kursorskim tasterima, levo + C, onda pritisnite Start. Ako ste ovo uspešno uradili čujete "Yeah".







## Hot Wheels: Turbo Racing



### Velike gume, mala kola ...

Pritisnite sledeće tastere na glavnom meniju:

#### Beskonačni turbo:

R2, L1, ■, △, R1, L2, L1, R2

#### Mala kola:

■, R2, L2, △, △, △, L2, R2, ■

#### Velike gume:

■, △, ■, △, R1, R1, L2, L2

#### Drugačiji zvukovi:

R2, R1, L2, L2, ■, △, L1, R1

#### Drugačija grafika:

L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2

#### Tow-Jam Automobil:

■, △, L1, R1, L2, R2, ■, △

STROGO POV.

## Army Men 3D



### Sva oružja i nevidljivost

#### Sva oružja:

Za vreme igre pritisnite pauzu i pritisnite sledeće tastere:

■, O, R1, L1, R1+R2

#### Nevidljivost:

Za vreme igre pritisnite pauzu i pritisnite sledeće tastere:

■, O, L1, L1+L2

## Cool Boarders



### Lako biranje

Ovo nije nikakav trik već ušteda vremena! Kad birate stazu, board ili lik u bilo kom modu pritisnite i držite R1. Onda pritisni levo ili desno da bi promenio izbor bez da ulazite u glavni meni.



## Snowboard Kids 2



### Sve tajne

#### Sve staze, karakteri, i daske:

Idite na "Glavni Meni" i ukucajte: Z, B, C + gore, dole, levo na džojstiku, desno na džojstiku, gore, R, Z, A

## Big Air



### Sve staze, likovi i bordovi

#### Otvoriti sve likove i staze:

Idite do ekrana gde se bira muzika i pustite "Dammit (blink 182)" pesmu. Onda izaberite "blink 182 (untitled)" i izađite. Konačno, idite do ekrana gde birate likove, pritisnite i držite: ■+△+O+X

#### Sve staze:

Idite na glavni meni i brzo ispritskajte sledeće tastere: desno, levo, desno, levo, O, ■, O, ■. Onda izaberite bilo koji FreeRide Mod.

#### Svi bordovi:

BRZO pritisnite sledeće tastere na glavnom meniju. Idite do menija gde birate bordove i izaberite Pitbull.

#### Steve:

desno, levo, desno, levo, ■, ■, O, O

#### Jimmy:

desno, levo, desno, levo, ■, O, O, O

#### Daniel:

desno, levo, desno, levo, O, ■, ■, O

#### John:

desno, levo, desno, levo, O, ■, ■, ■

#### Big Air:

desno, levo, desno, levo, ■, ■, ■, O

big air

## Rush Down



### Pristup svim stazama

Dok ste na glavnom meniju pritisnite sledeće tastere: gore, dole, dole, levo, desno, levo, desno,  $\Delta$ ,  $\bigcirc$ ,  $\Delta$ ,  $\bigcirc$

# SEGA RALLY

## Sega Rally 2

### Sve staze, ekstra kola ...

#### Sve staze/Sezone:

Idi na glavni ekran i pritisni: gore, levo, dole, desno, B, A, B, desno, dole

#### Promena boje kola:

Pritisni "L" pri biranju kola.

#### Promeniti detalje staza (smanjiti):

Kada birate stazu ili pri modu "mode selection screen" pritisni "Y" or "R".

#### Povećavanje brzine frejmova:

Idi na "Main Menu" i pritisni: gore, A, dole, dole, levo, desno, B, B

#### Skrivena staza:

Ona će se pojaviti kada budete igrali i završili kao prvi svaku godinu u desetogodišnjem Championship modu.

#### Sva kola otkrivena:

Idi na glavni ekran i pritisni: gore, dole, gore, B, A, levo, B, B, dole

#### 10 extra kola:

Igrajte i završite kao prvi u desetogodišnjem Championship modu i za svaku godinu će se pojaviti odgovarajuća kola:

**Prva godina:** Subaru Impreza 555, **druga:** Mitsubishi Lancer EVO 4, **treća:** Toyota Celica GTFour ST185, **četvrta:** Mitsubishi Lancer EVO 3, **peta:** Peugeot 106 Maxi, **šesta:** Lancia Delta Integrale, **sedma:** Fiat 131 Abarth, **osma:** Peugeot 205 Turbo, **deveta:** Renault Alpine A 110 i **deseta:** LANCIA 037 Rally

11110000

# DRIVER

## Driver

### Nevidljivost, mala kola ...

#### Pristup kodovima:

Prvo, unesite jedan od donjih kodova na glavnom meniju (čuete zvuk ako to uradite kako treba). Onda idite na Cheats Screen da bi ste izabrali trik za koji ste uneli kod.

Važno: morate BRZO uneti sve kodove!

#### Nevidljivost:

$\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$

#### Long Suspension:

$\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$

#### Small Cars:

$\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$

#### Bez policije:

$\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$

#### Rear Steering:

$\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$

#### View Credits:

$\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$

#### Upside down Screen:

$\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$

## Sled Storm



### Novi likovi i Storm Sled vozilo

Na glavnom ekranu izaberite "Options", a zatim opciju "Load /Save". Izaberite ekran za lozinke i ukucajte sledeće

#### Igrajte kao Jackal:

$\bigcirc$ ,  $\Delta$ ,  $\blacksquare$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$

#### Pristup Storm Sled-u:

$\bigcirc$ ,  $\Delta$ ,  $\blacksquare$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$

# SLED STORM



# 1080

Twin Peaks  
Snowboarding

## 1080 Snowboarding

### Razni trikovi

#### Dragon Cave staza:

U "Match" trci, pobedite na svih 5 staza u najtežem modu.

#### Smrtonosna staza:

U "Match" trci, pobedite na 6 staza u expert modu.

#### Panda border:

Pobedite vreme, takmičite se u izvođenju trikova i totalno izbacite sa liste najboljih takmičara sa EAD inicijalima (nije važno koje inicijale koristite, ali u svakom slučaju ne treba da postoje EAD rekordi). Kada birate Iika, birajte Rob-a. Pritisnite C + desno i onda A (trebalo bi da se na ekranu pojavi tehnika, brzina, ravnoteža, snaga i skok Iika koga ste izabrali). Ako ste ovo pravilno uradili Robova slika će se zameniti sa Panda borderom na ekranu gde birate stazu.

#### Panda trik:

Važno: Samo Panda border može da izvede ovaj trik kada je u vazduhu. Pritisni R i pomeri džojstik u smeru suprotnom od kazaljke na satu, pa pritisni R i levo. Ovaj vam trik donosi 300 poena.

#### One Foot trik:

Važno: Samo Panda border može da izvede ovaj trik kada je u vazduhu. Pritisni R i dole na džojstik vaš Panda će uraditi trik na jednoj nozi u vazduhu koji vredi 400 poena.

#### Brži start:

U toku odbrojavanja do starta trke, baš pre nego što krenete, (3-2-1), sačekaj dok I ne nestane sa ekrana pa povuci na gore džojstik. Time ćete naglo krenuti pre svih ostalih takmičara, a za ovaj trik će vam trebati malo više vežbanja.

#### Uradite lako svaki trik na treningu:

Evo vam jedan cool trik da lakše predete sve trikove u Trening modu (da biste dobili Penguin Board). Uđite u Trening mod sa bilo kojih likom i uradite par jednostavnih trikova (da se zacrneve u trik listi). Sada, kada dođete do trika koji ne možete da uradite, idite do vaše trik liste i izaberite stvarno jednostavan trik (npr. hvatanje board-a). Uradite trik i odmah pritisnite C + desno da biste se vratili na trik listu dok ste još uvek u vazduhu. Sada izaberite trik koji ne možete da uradite (kao npr. 1080s) i vratite se u igru. Spustite se na zemlju i igra će misliti da ste stvarno uradili ovaj trik.

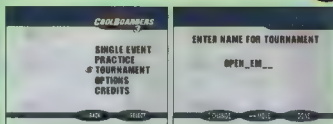
#### Penguin border:

U trening modu izvedite svih 24 trikova (sa oba 1080s). Na ekranu gde birate bord izaberite Tahoe 151 i pritisnite C + dole pa A.

#### Crystal border:

Da biste dobili Crystal bordera pobedite u expert modu i idite do Akire, držite levo + C i pritisnite A.

## Cool Boarders 3



### Svi borderi, staze i velike glave

#### Svi borderi:

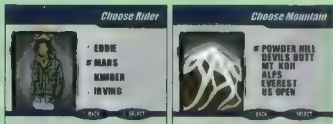
Odaberite opciju "Tournament Mode" i ukucaj sledeće ime: OPEN\_EM

#### Sve staze:

Idi na "Tournament Mode" i ukucaj sledeće ime: WONITALL

#### Velike glave:

Idi na "Tournament Mode" i ukucaj sledeće ime: BIGHEADS



## Cool Boarders 4



### Sve staze, daske i dr.

#### Master trik:

Ukucaj sledeće ime:

ICHEAT

Ovo će vam prikazati sve bordere, planine, i daske.

#### Prikazivanje svih specijalnih takmičenja:

Ukucaj sledeće ime:

IMSPECIAL



Bilo nekad

# STROGO POV.

Za sve one koji se sa setom sećaju igara na do-  
brim starim konzolama i za one koji se povremeno sa njima  
uvek igraju, evo par starih, ali zlata vrednih trikova.

## Donkey Kong 2

### Skriveni svet

verovatno znate da u ovoj igri postoji i skriveni svet. Da bi ste  
ušli u njega potrebno je njegovom čuvaru platiti po 15 Krem-  
coinsa za svaki nivo. Kako tih nivoa ima ukupno 5, potrebno je  
da ih sakupite 75. Evo trika kako da ih sakupite sve , a da ih  
ne tražite po svim nivoima. Na 1. nivou idite i kabinu i odmah  
izađite iz nje. Preskočite 2 banane koje se nalaze odmah na  
izlazu i idite do gomile banana koje se nalaze iznad čopavog  
krokodila. Opet se vratite u kabinu (pazite da ne  
uzmete one 2 banane) i uzmite balon koji  
označava život. Izadite iz kabine i opet  
uzmite gomilu banana. Još jedanput se  
vratite u kabinu u kojoj će se pojaviti  
Kremcoins. Kada ga uzmete nećete  
smati jedan, već svih 75 novčića,  
dovoljno da odete u sve nivoe tajnog  
sveta.



## Bugs Bunny Crazy Castle

### Šifre za nivoe

Evo svih šifara ukoliko ne možete da pređe ovu igru:

|                |                |
|----------------|----------------|
| 10. nivo: WZFS | 73. nivo: W3R2 |
| 20. nivo: ZTPZ | 74. nivo: W1F2 |
| 30. nivo: WYCY | 75. nivo: X3J2 |
| 40. nivo: TX9V | 76. nivo: X1K2 |
| 50. nivo: 2TWX | 77. nivo: WEM2 |
| 60. nivo: YTKX | 78. nivo: WHC2 |
| 70. nivo: SHE2 | 79. nivo: XHO2 |
| 71. nivo: ZE42 | 80. nivo: XHO2 |
| 72. nivo: ZH92 |                |

## Super Mario Land 2: 6 Golden Coins

### Demo nivo

Na početku, u sobi sa cevima, gde izabirete igru koju želite da  
igrate, pritisnite Select da bi ste igrali "Easy Mode".  
Kada se pojavi naslovni ekran držite kursor za gore, taster  
Select i B, upravo tim redom. Nastavite da držite te tastere  
sve dok se ne promeni ekran da bi ste igrali demo.



**PROBLEM JE REŠEN NABAVITE**

**VODIČI ZA**

- RESIDENT EVIL
- METAL GEAR
- SILENT HILL

**VODIČ KROZ SVET IGARA**  
U SVIM BOLJIM CD - KLUBOVIMA  
ILI POŠTOM NA TELEFON:  
**011/400-845**

## MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe ili prodaju mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Prodajem Super Nintendo sa 2 džojstika, adapterom, antenskim priključkom, i sledeće kertridže: Mortal Kombat 3 Ultimate, Asterix i Obelix, Super Star Wars, Aladdin, Donkey Kong 2 i Donkey Kong 3.

Tel: 444-1774  
Prodajem Sega Mega Drive komplet.  
Tel: 868-021

Prodajem Nintendo 64 u odličnom stanju. Cena po dogovoru.

Tel: 444-1774  
Kupujem polovan Sony PlayStation.

Tel: 848-5990  
Menjamo CD igrice za Sony PlayStation. Javite se! Zoran.

Tel: 34-28-355



# Buena Vista Social Club

|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Uloge:</b>     | <i>Compay Segundo, Eliades Ochoa,<br/>Ry Cooder, Joachim Cooder, Ibrahim Ferrer,<br/>Omara Portuondo, Ruben Gonzales</i> |
| <b>Režija:</b>    | <i>Wim Wenders</i>   |
| <b>Producent:</b> | <i>Ry Cooder</i>   |
| <b>Trajanje:</b>  | <i>104 min</i>   |

Wendersov prikaz kubanskog benda The Buena Vista Social Club je pravo osveženje. Tema je sasvim obična: Ry Cooder se ponovo sastaje sa svojim muzičarima. Naslov filma predstavlja mesto koje je zaista postojalo u Havanu, kao i naziv muzičkog albuma je prodat u višemilionskom tiražu. Snimila ga je grupa starih kubanskih muzičara koji su još uvek popularni u svojoj zemlji. U filmu se prepliću snimci sa dva koncerta (jednog u Amsterdamu, i poslednjeg, trijumfalnog nastupa u njujorškom Carnegie Hall-u) i delovi intervjua, koji prate životni put glavnih izvođača. Među njima su Gonzales i Portuondo, koje mnogi nazivaju kubanskim Nat King Coleom i Edith Piaf.

Svestan da je upravo Gonzales najfascinantniji od svih likova, Wenders mu posvećuje dosta vremena, pažljivo beležeći njegovo emotivno stanje kad ovaj konačno stigne u Njujork, grad o kome je oduvek sanjao.

Ploča pod nazivom "Buena Vista Social Club" ugledala je svetlost dana, oborila mnoge svetske rekorde u slušanosti i prodavanosti i dobila nagradu Gremi. Kada se početkom 1998. godine Ry Cooder vratio na Kubu da snimi solo album sa Ibrahimom Ferrerom i ostalim muzičarima koji su svirali na albumu "Buena Vista Social Club", a koji sada nastupaju pod imenom "Super-Abuelos" - "Super Deke", Wenders je pošao sa njim vodeći malu filmsku ekipu. Snimao je muzičare u studiju i njihove živote u Havanu. Ibrahim Ferrer je rođen 20. februara 1927. u San Luisu, gradiću pored Santjaga de Kuba. Majka mu je umrla kada je imao 12 godina, pa je bio prinuđen da zarađuje za život pevajući na ulicama Santjaga. Godinu dana kasnije, sa svojim rođakom "Pineom" osniva muzičku

grupu koja svira na zabavama. Zvali su se Jovenes del Son - u slobodnom prevodu - Mladi Sona (son - muzički pravac). Do ulaska Ry Coodera u njegov život, Ferrer je, zaboravljen i pomalo zapostavljen, provodio vreme šetajući ulicama Havane.

Devedesetogodišnji Compay Segundo je živa legenda. Još uvek izvodi i piše muziku prepunu strasti, duhovitosti i energije. Rođen je kao Francisco Repialdo u mestu Siboney na brdovitoj strani ostrva, a odrastao je u Santjagu.

Ruben Gonzales je mogao da bude klasični pijanista ili lekar. Umesto toga, postao je jedan od mitskih figura kubanske muzike. Sada 77-godišnjak, Gonzales je diplomirao na Cienfuego konzervatorijumu 1934. godine. Zatim je upisao medicinski fakultet, nameravajući da danju bude lekar, a noću muzičar. Godine 1941. napustio je studije medicine i preselio se u Havanu da ostvari karijeru kao muzičar.

Omara Portuondo je jedina žena na albumu "Buena Vista Social Club". Ova diva kubanske muzike poznata je kao najizraženiji pevač bolera na ostrvu. Karijeru je započela sa Kvartetom Orlanda de la Rose, nakon čega se pridružila ženskoj grupi Anaconda. 1952. godine postaje članica Kvarteta Aide Diestro, gde ostaje 15 godina. Za to vreme gradila je i samostalnu karijeru, a sada vodi i sopstveni orkestar. Putovala je i pevala sa Nat King Coleom i Edith Piaf. ■



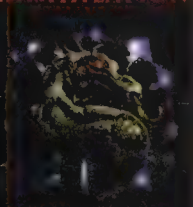
## Mortal Kombat: Annihilation



Pošto su odbačeni kao neposlušni od strane Elder Lords-a, zli Outworlders-i se vraćaju na zemlju da prave pakao. Vođeni od Velikog Shao Kahn-a, njihov strašni cilj je da ljudska civilizacija totalno nestane sa lica zemlje. Zemljina poslednja i jedina šansa je moćni ratnik Liu Kang i njegova okrutna borbena družina. Oni su sve što stoji na putu između života i... uništenja! ■

Izvor: EXIT DVD klub

## MORTAL KOMBAT: ANNIHILATION



DESTROY ALL EXPECTATIONS

film

# [Istok-zapad]

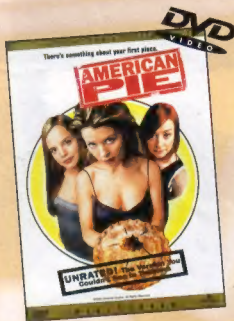


|           |  |
|-----------|--|
| Uloge:    | Sandrine Bonnaire, Oleg Menshikov,<br>Serguei Bodrov Jr, Catherine Deneuve |
| Režija:   | Regis Wagnier  |
| Scenarij: | Roustam Ibragimbekov, Serguei Bodrov,<br>Louis Garde, Regis Wagnier        |
| Muzika:   | Patrick Doyle  |
| Trajanje: | Trajanje: 121 min.   |



Krajem juna 1946. godine, Staljin lansira propagandu namenjenu ruskim emigrantima. Nudi im ruski pasoš i mogućnost da učestvuju u obnovi zemlje posle rata. Aleksej Golovin, koji je emigrirao u Francusku, odaziva se pozivu i odlučuje da se sa suprugom Francuskinjom vrati u domovinu. Onog trenutka kada budu stigli u Odesu, shvatiće svoju realnost zemlje koju su odavno napustili. Mnogi od njih će biti privedeni i odvedeni u radne logore. Aleksej i njegova porodica su pošteđeni, pre svega zbog toga što je on mladi lekar i predstavlja idealan primer uzornog "povratnika". Tako

je uspeo da spasi svoju ženu Mariju i svog sina Serjožu. Aleksej će biti poslat na rad u Kijev, dok će supruga i sin ostati u Odesi. Za Mariju će to biti novi univerzum, upoznaće svet pun izdaje i promiskuiteta, ali i svet u kome se dobrota suprotstavlja zlobi. Uprkos velikoj ljubavi između Alekseja i Marije, njihova veza jednostavno neće opstati... Marija postaje opsednuta idejom o bekstvu. Kada poznata glumica Gabrielle Develay bude gostovala u Kijevu, Marija će shvatiti da joj je to jedina šansa da se obrati francuskim vlastima. ■



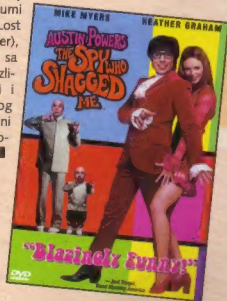
## American Pie

Viši nikada nećete gledati na isti način toplu pitu od jabuka. Film nas uvodi u život četiri "nesrećno zaljubljenika" školskih drugara koji sklapaju jedan neverovatan pakt: da izgube nevinost do maturalne večeri! Ima li nešto smešnije od ovoga? Nema! U pokušajima da se uvuku u... srca njihovih drugarica, planovi im redovno uzvraćaju udarac u nizu komičnih situacija. Pratite poludele hormone 4 tinejdžera i njihovih drugarica dok se oni spremaju za najvažniju noć u njihovom životu... maturalno veče? Posebnu pažnju obratiti na... Nadiul! ■

## Austin Powers: The Spy Who Shagged Me

Prvo se borio za Krunu, a sada za porodično blago! Mike Myers (Austin Powers: International Man of Mystery) se vraća na veliko platno kao najgori špijun u njegovoj najnovijoj komičnoj avanturi. Dijabolični genije Dr. Evil putuje nazad u 1969. godinu i krade Austin-ov "mojo". Zato se Austin mora vratiti u vreme šezdesetih, da povrati svoj mojo i zaustavi Dr. Evil-a da pokori svet. Zajedno sa fabuloznom CIA super ženskom Felicity Shagwell (koju glumi Heather Graham iz Lost in Space i Bowfinger), Austin se susreće sa armijom odvratnih zlikovaca, uključujući i ogromnog štitonošu kao i mini verziju Dr. Evil-a, klonu veličine patuljka. ■

DVD ustupio:  
EXIT DVD  
klub



DVD ustupio: NT Soft

bonus





# Za rad na računaru bez misterija!

Beograd, centar grada  
12.00 A.M.

Danas sam otkrio naizgled  
običan CD-ROM klub, ali  
sam ubrzo shvatio da je  
on nešto više. Između  
nekoliko hiljada CD rom  
naslova, multimedijalnih  
enciklopedija, programa i  
igara, muzičkih MP3 zapisa i  
DVD filmova, pronašao sam  
dosta diskova koji su mi  
privukli pažnju.  
Najzanimljivije sam  
kupio, a za ostale  
diskove će biti neophodno  
višemesečno iznajmljivanje i  
detajno istraživanje. Siguran  
sam da ću pronaći rešenje i da je  
istina već zapisana na nekom od  
tih diskova.



**Čika Ljubina 1 (4 sprat)**

**11000 Beograd ☎ 011/627-827**

**www.exitcd.co.yu • www.exitcd.com • exitcd@EUnet.yu**

**Poslovnica u RS • ulica Jevrejska 85 • Banja Luka • ☎ 051/218-880**

Naručite posuđezem ili preuzmite lično u centru grada. Radno vreme 12 - 20, subotom 11 - 15.

# Preko 90 miliona ljudi širom sveta zaraženo!



Likovi iz igara su veoma simpatični, kao na primer zmaj Spjro...



...ili mraz Z, ali sve je to smišljeno sa namerom da ih što pre zovolite.



Da bi ste ga što duže držali, kontroler čah renguie na abciju sa ekrana.



Volan će vas primorati da provedete sate i sate trkajući se.



Sony PlayStation samo izgleda kao obična konzola, ali oprez!



Igre poput Tekken-a će vas naterati da savladate borilačke veštine...



...a poput Crash-a povesi u zemljinje svetove, samo da bi ste se igrali što duže.



Čim se dohvatite pištolja pazelećete da prestano pucate u ekran.

Posle višemesečnog ispitivanja, stručnjaci iz Beosofta su uspeali da izoluju uzročnik epidemije svetskih razmera, koja je počela da se širi i kod nas. To je Sony PlayStation, na izgled obična konzola. Privući će vas simpatičnim igrama i likovima koji čine sve da bi vas što duže zadržali ispred ekrana. Ali oprez! Čim uhvatite u ruku kontroler ili neki od mnogobrojnih dodatka kao što su pištolj ili volan, izlažete se riziku od zaraze. Prvi simptomi su ogromna želja za igranjem, bezuspešni pokušaji da se igra završi i grčenje pristiji od preteranog stezanja kontrolera. Za sada jedini poznati lek je nabavka ove konzole i igranje do sticanja potpunog imuniteta. Zato je nabavite na vreme i spremno dočekajte epidemiju.

**BeSOFT**

**Centrala:** Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848

**Centar:** Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606

**Novi Beograd:** Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. Mihajla Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41

**Zemun:** Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008 • **Indija:** 064/120 71 51 • **Novi Sad:** 064/117 53 36